EGY LEGENDA LEZÁRUL: TESZTELTÜK A COMMAND & CONQUER 4-ET. NYERJ TE IS EGY PÉLDÁNY

576 KByte

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!

80.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK

MEGÚJULT ELŐFIZETŐI AKC AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL

2010. március 799,-
9 772060 312003

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP // 2010 MÁRCIUS // WWW.576.HU



/O ELŐZETES PC//PS3//X360

CRYSIS 2

„MINDEN IDŐK LEGSZEBB JÁTÉKA" – EZ A CRYTEK TERVE, ÉS A LÁTOTTAK ALAPJÁN ERRE A CÍMRE A NEW YORKBA KÖLTÖZÖTT CRYSIS 2-NAK MINDEN ESÉLYE MEG IS VAN!

/O TESZT PS3//X360

FINAL FANTASY XIII

ÉVEK ÓTA VÁRTUNK RÁ, ÉS MOST VÉGRE MEGÉRKEZETT! SOKAN SZIDTÁK, MÉG TÖBBEN ÉLTETTÉK MÁR ELŐRE – MOST MEGTUDHATOD, MILYEN IS LETT A LEGENDÁS SOROZAT ÚJ RÉSZE!

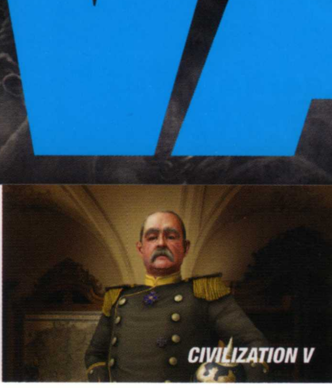
/O TESZT PS3

GOD OF WAR 3

KRATOS DÜHÖSEBB, MINT VALAHA – HISZEN MIND A TITÁNOK, MIND AZ ISTENEK AZ Ő IRHÁJÁRA HAJTANAK. VÉRENGZÉS, HEGYNYI ELLENFELEK, MÉGHOZZÁ MINDEN IDŐK LEGMONUMENTÁLISABB JÁTÉKÁBAN!

TESZTEK

DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE // RESONANCE OF FATE // ENDLESS OCEAN 2 // SONIC AND SEGA ALL-STARS RACING // NAPOLEON: TOTAL WAR // RED STEEL 2 // SUPREME COMMANDER 2 // YAKUZA 3 // SHIREN THE WANDERER // EYE OF JUDGEMENT LEGENDS // ECHOSHIFT // ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS



CIVILIZATION V



SOCOM 4



L.A. NOIRE



BATTLEFIELD BAD COMPAN



GOD OF WAR III
SONY
GOD OF WAR
PS3
PlayStation 3
250GB/GO
GOD OF WAR III
PS3 GÉPCSOMAG:
99.990 Ft
A SZOFTVER KÜLÖN IS
MEGVÁSÁROLHATÓ:
13.999 Ft
PS3
Only On PlayStation.
GOD OF WAR
18
További részletekért látogass el weboldalunkra: www.576.hu



Impresszum

576 KByte

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Társszerkesztő: Takács Gábor
(wilson@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)
Web- és borítódesign: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126

SZIASZTOK!

Amikor tavaly a Modern Warfare 2 miatt a kollektív játékipar elhalasztotta a karácsonyt, még nem sejtettük, hogy milyen koncentráltan ömlik majd ránk a sok remek játék. Most pedig ez a helyzet: pénztárcánk vonyít ugyan a megterhelés alatt, de amikor kis túlzással ugyanaznap érkezik meg a Final Fantasy XIII, a Battlefield: Bad Company 2 és a God of War 3, akkor nincs mese: el kell adni a jobbik vesét, és fejest ugrani a gyönyörökbe.

Ráadásul az eszelős játékáradatnak messze nincs vége, elég csak belelapozni a magazin első harmadába, hogy a Crysis 2, az Alan Wake, a Super Mario Galaxy 2 vagy éppen az új Ghost Recon láttán meginduljon az ember nyálelválasztása. És ráadásként a tortára itt van még a Starcraft 2 bétaverziója is, ami elől annyi időre sem lehetett elrángatni Greg5-öt, hogy legalább egy negyed oldalas cikkben ismertesse, hogy mennyire jó is zerglingeket mészárolni galaxisszerte.

Nagyon úgy néz ki, hogy ez az év igencsak emlékezetes lesz, és ha őszinték akarunk lenni, már most, két és fél hónap alatt sikerült felülmúlni a tavalyi évet szinte minden szempontból. Hogy ez a véletlenek eredménye, vagy a gazdasági válság lassú elmúlásán megélénkülő piacot akarják letarolni a kiadók, azt nem tudjuk – mindenesetre tény, hogy jól érezzük magunkat. Reméljük ti is!

Jó játékot!
Grath

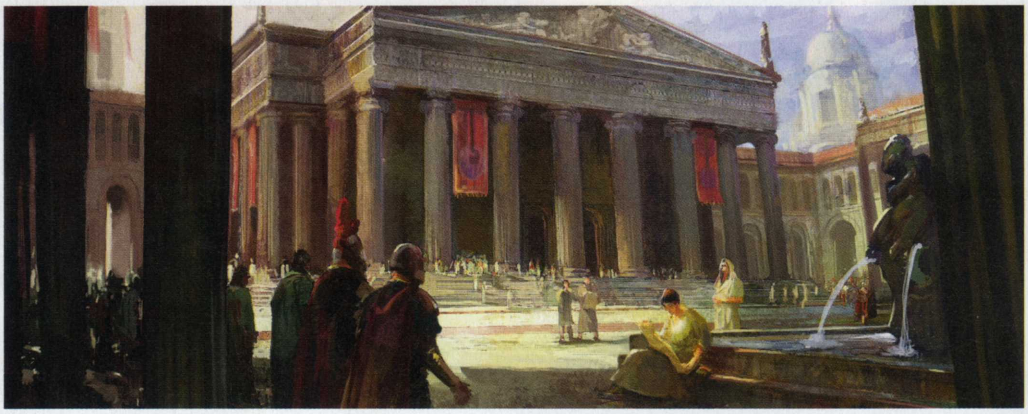
576 KBYTE 17.SZÁM 2010. MÁRCIUS

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA













576 KByte TESZTEK

odamondja vélemény kritika világos szemtelen merész őszinte szókimondó beszól

csevegő



OnLive és 3D, minden a mi bűnünk.

Hejhó!
Néhány számmal ezelőtt olvastam egy cikket nálatok az OnLive nevű rendszerről, amivel ugye elvileg bármilyen gépen lehet bármilyen játékot játszani. Kicsit próbáltam utánaolvasni a dolognak, de sok új információt nem találtam. Mivel a PC-m vagy hat éves, a netem viszont baromi gyors, nekem baromi jól jönne egy ilyen megoldás – nem akarok kimaradni a Civilization 5-ből! Tudtok ezzel kapcsolatban valami bíztatót mondani, vagy az egész terv behalt?
Endor

Jó hírünk van: a rendszer jobbára működik, és jelenleg is bétatesztelés alatt áll. Igaz, egyelőre csak Amerikában – ott a tervek szerint még idén megjelenik, Európa azonban csak ez után jöhet szóba. Mivel a béta zárt, ráadásul titoktartási egyezményekkel van telepakolva, ezért egyelőre csak egyetlen bátor versenyző, egy bizonyos Ryan Shrout írására hagyatkozhatunk, aki egy „barát barátjának barátján" keresztül tudta kipróbálni az OnLive-ot. Elmondása szerint egyelőre csak zsineges nettel megy (a bolti verzióban a wifi is működhet) és csak egyetlen felbontásban, 720p-ben. Egyelőre sem a mobiltelefonos, sem a „bármilyen laptopon fut" ígéretét nem tartotta be a cég, de hát ne feledjük: ez még csak bétateszt. Shrout elmondása szerint az OnLive igen kevés rendszermemóriát eszik. Egyelőre nyolc játék és néhány demó van fenn a rendszeren, és a tapasztalatok megdöbbentően jók voltak: a Burnout Paradise-ról a be nem avatottak fejében fel sem ötlött, hogy ez nem azon a gépen fut, a HAWX is kellemesen működött, viszont az ultrapörgős Unreal Tournament 3 csalódás volt a kíváncsi újságírónak: szaggatott és közel játszhatatlan volt. Mindent egybevetve azonban a helyzet jobb, mint vártuk: a rendszer jobbára működik, és ha a játékok annyira nem is néznek ki jól, mint maximumra állított helyi futtatásnál, elvileg egy régi, gyenge gépen is futnak.

Szevasztok!
Olvastam az előző számotokban, hogy jönnek a 3D-s tévék, és hogy vegyen mindenki ilyet. Hát a nagy lóf***t! Egy évig gyűjtögettem a HD felbontású tévémre, minden este fantasztikus élmény, amikor leülhetek az X360 elé, tuti, hogy nem fogom kihajítani az ablakon, hogy megkapjam ugyanezt egy hülye papírszemüveggel ellátva! Nem tudom, hogy gondoltátok ezt…
Bali

Oké, itt valami tévedés lesz: mi nem akarunk neked eladni semmilyen új tévét. A tévégyártók akarják ezt, mi csak beszámoltunk az új eseményekről, mert ez a dolgunk. Amúgy ez a teljesen érthető hozzáállás aggaszthatja leginkább a tévégyártókat: mint ahogy a CES-sel foglalkozó cikkünkben le is írtuk, hiába akarják lecserélni néhány éven belül a boltokban a sima tévéket 3D-sre, ha az emberek semmi különlegesen nem kapnak e mellé, egyszerűen nem váltanak. Ráadásul nálunk még a HD sem olyan elterjedt, mint Amerikában…

Sziasztok!
Van valami információtok arról, hogy az Xbox Live és/vagy a PlayStation Network elérhető lesz-e magyarul az elkövetkezendő ötven évben? Évek óta ígérik, és még mindig semmi, még mindig külföldi címekkel kell tökörésznem.
Gadi

Először is, tudomásunk szerint senki nem ígérte egyik rendszernél sem. Még ha esetleg hallottunk is volna híreket a magyar verziókról, akkor sem mondhatnánk el a hivatalos bejelentés előtt. De ha erre vagy kíváncsi, akkor várj az E3-ig, hátha ott bejelentenek valamit…

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Dante's Inferno
X360-as verziót nyert:
Illés Dániel, Győr

Heavy Rain
Játékot nyertek:
Krizsán Miklós, Kétsoprony

White Knight Chronicles
Játékot nyert:
Konrád Barnabás, Budapest

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett mindenképp **TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT** is, mert ezek hiányában még a tökéletes megfejtést sem tudjuk elfogadni. De most komolyan, többen is emiatt estek ki a nyertesek közül… A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai
Battlefield: Bad Company 2 (61 oldal), God of War (78. oldal), SupCom 2 (81. oldal), Command and Conquer 4 (88. oldal), Phantasy Star Zero (93. oldal), Eye of Judgement (95. oldal).

HÍREK : érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



INTERJÚK

Ebben a hónapban nem csak egy, hanem rögtön két stúdiót is felkerestünk. Elsőként repülőre pattantunk, hogy megjárjuk a hideg északot – az Alan Wake vezető fejlesztőjével egy kiadós helyszíni próba után beszélgettünk el. Óriási lelkesedéssel beszéltek a Zombie Driver alkotói is a legnagyobb jóindulattal nézve is elborult játékukról.



VISSZA A GYÖKEREKHEZ?

Míg néhányan az újításba menekülnek előre, addig sokan inkább a már bevált megoldásoknál. Szinte kottára ugyanazt nyújtja a SOCOM 4, mint a korábbi részek; a TDU 2 sem változtat a koncepción; a Bodycount inkább tűnik HD felbontásba húzott Blacknek, mint vadító folytatásnak. Baj ez, vagy a rajongók kiszolgálása – keressük a válaszokat.



REFORM MINDENÁRON!

Akadnak bátor vállalkozók – az e havi felhozatalban különösen, hiszen a Crysis gyakorlatilag teljesen átalakult. Az L.A. Noire fejlesztői az egész fejlesztési mechanikát szeretnék átformálni. Megnézzük, hogy kik napjaink nagy reformerei és mivel is próbálnak kiemelkedni a szürke tömegből, vagy a saját, nem biztos, hogy rózsás árnyékukból.

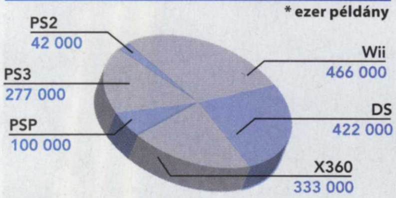


TOPLISTA USA 10.01.03-10.01.30.

JÁTÉK	VERZIÓ	ELADÁS*
1. New Super Mario Bros. Wii	WII	657
2. Mass Effect 2	X360	572
3. Wii Fit Plus	WII	556
4. Modern Warfare 2	X360	327
5. Mario Kart Wii	WII	311
6. Wii Sports Resort	WII	298
7. Modern Warfare 2	PS3	247
8. Army of Two: The 40th Day	X360	783
9. Just Dance	WII	192
10. Darksiders	X360	171



* ezer példány



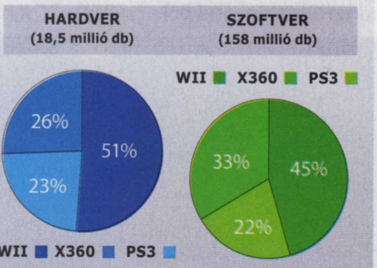
Szegény PS2, túl a kilenc éves koron minden, idők leggyengébb eladásait produkálta, de ezen túl minden platform egészséges adatokkal rukkolt elő a tradicionálisan gyenge januári időszakban. A Nintendo tovább növeli előnyét minden fronton, az X360 vissza tudta előzni a PS3-at, de a Sonynak sincs szégyenkeznivalója.



DSi XL testközelben

A Nintendo termékeit forgalmazó Stadlbauer jóvoltából szerencsénk volt a megjelenés előtt gyúrni egy nagymamásított DSi-t, az Európában XL-utónévvel ellátott gépet. Bár tudtuk, hogy a gép nagyobb lesz, mint elődje, megdöbbentő méretei vannak az XL-nek, mintha csak egy hordozható tévét fognál a kezedben. A játékok egy részén nem rontott a jóval nagyobb kijelző, de volt néhány program, ahol azért már nem néztek ki olyan szépen a részletesen megrajzolt sprite-ok, és főleg a betűk, szövegek, mint az apró képernyőn. Igaz, ez csak néha volt zavaró, és leginkább a menükben – ennél sokkal fontosabb, hogy a hatalmas képernyőkön szinte lemásztak a karakterek a „vászonról"! ■

AMERIKAI ÖSSZESÍTETT HARDVER- ÉS SZOFTVERELADÁSOK 2009-BEN*



*Forrás: Gamasutra, NPD

ONLY IN JAPAN

Zangeki no REGINLEIV

Csatabárdod egyetlen suhintására az elefántszerű lények közül vagy tíz is feldől, kardod egyetlen vágással tucatnyi rohamozó óriást vág darabokra. Csak úgy repkednek a végtagok, zene helyett halálordítások és nyögdécselések hallhatók, és minden támadásod vérszökőkutat indít el. Tipikus japán őrület, mondhatná a tájékozatlan játékos – a fura nevű Zangeki no REGINLEIV ugyanis a Nintendo gondozásában látta meg a napvilágot.

A programot az Earth Defense Force-szériát megalkotó Sandlot fejlesztette, és az arra igaz állítások itt is mind igazak: ronda, mint a bűn, hatalmas élvezet multiban (a Zangekiben négyfős online hentelések is vannak), és az egész játék nem más, mint egy agyatlan mészárlás





elképesztő ellenfelek tengerében. A fegyverek folyamatos megszerzése és fejlesztése van a játékmenet központjában, a bárdoktól az elhajítható pallosokon át az atombombát (!) lövő varázspálcán át minden pusztító eszköz kipróbálható, ami csak egy elvont japán játéktervező fejében megfordulhat.

Sajnos a Nintendo a tengeren innen a barátságos családbarát nagyapó szerepében tetszeleg, így ez a véres-hentelős játék vélhetően nem fog Japánon kívül megjelenni. Nagy kár, már csak azért is, mert végre itt lenne egy program, ami megmozgatná a Wii beporosodott modemjét – mert az külön öröm, hogy online teljesen eltérő pályákon, új karakterrel tápolódva lehet harcba vonulni. Nem minden, ezen rovatban bemutatott program esetében szorgalmazzuk az angol megjelenést, de itt igencsak örülnénk neki. ■

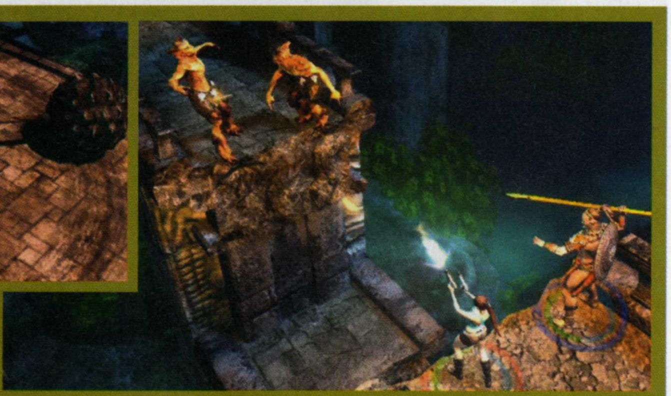


■ JAGGED ALLIANCE 3
A legendás második rész tíz éve jelent meg, azóta rengeteg en próbálkoztak a folytatással. A Strategy First tavaly decemberben adta fel – a jogokat pedig most egy kis német kiadó, a bitComposer vásárolta meg. A Jagged Alliance 3 2011-ben érkezik – ha az átok megint le nem sújt…



■ PORTAL 2
A Valve bejelentette, hogy PC-re, Mac-re és X360-ra még idén megjelenik a Portal 2. Igaz, ez még nem a messiásként várt Episode 3, de a vadonatúj kihívások, a kooperatívan játszható külön sztori, no meg a visszatérő GLaDOS garantálják a remek szórakozást. Teleportra fel!





Lara visszatér!



Igaz, nem feltétlenül abban a formában, ahogy megismertük. A millió kalandot átélt, millió régi kincset összeharácsolt, millió védett állatot leméltároló hölgyemény azonban most valami olyasmibe keveredik, amire rég nem volt példa: egy rögzített kamerákat használó, kombózásra, pontok gyűjtésére koncentráló akciójátékba. A Lara Croft and the Guardian of Light című epizód egyelőre meg nem nevezett platformokra készül (tippünk szerint a két HD-konzol és PC), nyár végén fog megjelenni – méghozzá kizárólag letölthető formában. Larát egy maja harcos, bizonyos Toltec kíséri, ő lesz kooperatív-módban a második játékos karaktere. A sztori nem a hivatalos Tomb Raider-kánon része (ezért is hiányzik e két mágikus szó a játék címéből), így lesznek benne élőholtak, óriási állatok, szellemek és gépágyús katonák egyaránt. A szinte kizárólag az akcióra koncentráló játékban sokszor csak a két karakter együttműködésével lehet továbbjutni: Lara néha csak Toltec pajzsáról, vagy falba szúrt lándzsájáról tud továbbszökkenni, máskor meg Lara mágneses csáklyája menti meg a párost. Mindenért – főleg a gyilkolásért – pontokat kapunk, és a fő kihívás a rengeteg toplistán van, amelyeken szinte minden cselekedetünk előrébb visz minket. Nem feltétlenül erre vártunk, de úgy tudjuk, készül egy „rendes" Tomb Raider is Crystal Dynamics háza táján… ■



BODYCOUNT

Minden mai FPS kib*szott unalmas. Fedezékharc, várakozás – ki a franc képes ezekkel játszani?!" – ez volt Stuart Black első nyilatkozata, amit az utóbbi négy évben, előző csapatának elhagyása óta tett. Persze mindez csak a marketing része, Black úr ugyanis a –nem róla elnevezett – Black vezető designere volt, aki most jutott el odáig, hogy következő játékát a nagyközönség elé tárja. Ez pedig a Bodycount, ami lehetett volna akár Black 2 is, ha a designer nem a Codemastersnél dolgozna. A koncepció nem változott szinte semmit: fegyverpornó, lőszerbukkake, robbanásorgia. Magányos hős (a sztorit hagyjuk, annyira gáz), millió ellenfél, és több száz kilőtt golyó percenként. Mert a Bodycount ezekről szól, no meg a pusztításról, amit ezek véghez visznek. Leomlik a fal, szilánkokra robban az ajtó, összedől az épület – 100% akció, pillanatnyi szünet nélkül. Mindez a két HD-konzolra érkezik, pontosan egy év múlva, 2011 márciusában. ■



ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített tartomány

Egy KisNagy folytatás A Sony megtette azt, amit már mindenki várt tőlük: felvásárolták a LittleBigPlanetet készítő stúdiót, a MediaMolecule-t. És bár a tavaly még független kis csapat feje akkor még azt nyilatkozta, hogy sosem készítenének második rész, lehet, hogy ez az elhatározás a több köbméter pénz hatására megváltozott. Az mindenesetre biztos, hogy az első rész egy nyári patch után kiemelten támogatja majd a 3D-s tévéket, és ahhoz sem kell nagy logikai ugrás, hogy az Arc hasznosságát lássuk a pályatervezés terén…

A harmadik leszámolás Az Epic poszterfiúja, Cliff Bleszinski Twitteren már szinte minden nap azzal kelti fel a nép érdeklődését, hogy célzásokat ejt el arról, hogy az E3-on milyen „epikus" dolgokat is fognak bemutatni. Az egyik ilyen dolog a Bulletstorm lesz, az EA kiadásában, a másik pedig a kis célzások szerint jó eséllyel a Gears of War 3 lehet.

Sony PSPad A Wall Street Journal pendítette meg titkos értesülését, miszerint a Sony egy világuralomra törő kütyün dolgozik, amely „elmossa a határokat a netbookok, az ebook-olvasók és a játékgépek között". A gazdasági lap értesülései szerint az iPad konkurenciájának szánt termék még idén megjelenik, és első körben PS1-es játékok lesznek rá letölthetők a PSN egy kissé átalakított verziójából. E mellett állítólag végre megkezdődött a PlayStation brandet viselő, és szintén játékra kitalált okostelefonok tervezése is, az Ericsson végre legyőzte a Sony-fejesek berzenkedését.

Apróságok Állítólag fizetős lesz a PSN, legalábbis egyes funkciói. Az első híradások a csetelést nevezték meg ilyennek, a játék továbbra is ingyenes lesz. ■ A legújabb DS2-hírek: a gépben lesz mozgásérzékelő és egy Pokémon-játék lesz az egyik nyitócím. ■ A Rare egy Natalra készülő fitnesz-játékon dolgozik. ■ A tervek szerint Robin is játszható karakter lesz a Batman: Arkham Asylum 2-ben, méghozzá a vadonatúj kooperatív módban! ■



2010 FIFA World Cup

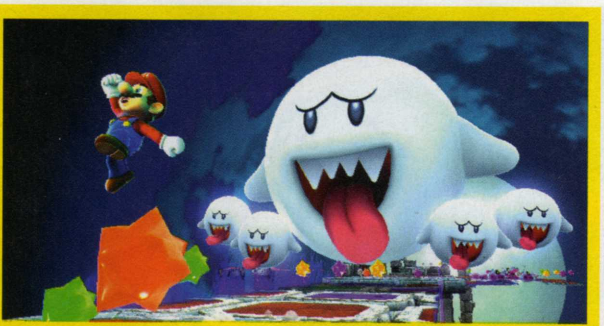
Nem meglepetés: a világbajnokság tiszteletére az EA kiadja a FIFA aktuális részét, átcsomagolva, kicsit megbuherált tartalommal. A '98-as verzió maga volt a csoda, azóta viszont inkább a gyors pénzszerzés által motivált dolognak tűnik. Meglátjuk, hogy az idei verzió melyik lesz, mindenesetre a FIFA 10 alapjaival olyan nagyot nem lehet tévedni. A játékmenetet természetesen kevés változtatás érte: a passzok és a fordulások lettek pörgősebbek, illetőleg a játékosok lettek fáradékonyabbak, szimulálva a néhány hét alatt lezavart, hatalmas súlyú meccsek nyomását. A körítés természetesen teljesen hivatalos: minden stadiont lemodelleztek, mind a 199, a selejtezőkön induló csapattal nekivághatunk a megpróbáltatásoknak – így aztán virtuálisan ismét lehet magyar bajnok. Sőt, akár te is győzhetsz, hisz a FIFA 10-ből áthozható lesz a virtuális profi, azaz a te saját játékosod is! Megjelenés jóval a vébé előtt, áprilisban, PS3-ra, 360-ra, Wii-re és DS-re. ■



Pure Football

Lényegesen más megközelítést használ a Ubisoft, akik szintén belevágnak a focijátékok készítésébe. Igaz, csak óvatosan, nem mennek neki az EA és a Konami óriásainak – inkább az arcade-jellegű feldolgozások terén támadnak. Itt óriási űr van, amit a félelmetesen pocsék FIFA Street 3 kudarca csak tovább növelt: és ide vágódik be a Pure Football. Méghozzá ötfős csapatokkal, váll fölé rakott kamerával és természetesen a valósnál némileg látványosabb mozdulatokkal. A játékban összesen 230 valódi játékos lesz – a képek alapján igen stilizáltan megformálva –, akikből a klubcsapatok és szabadon összeválogatott brigádok mellett 17 nemzeti válogatott is összehozható lesz. A jó játékkal nem csak új és új arénákat hozhatunk elő, de 17 legendás játékost is. Négy fő játszhat egy gépen, ketten csaphatnak össze online, méghozzá májustól. (Platformok egyelőre nincsenek, de a 360-PS3-Wii vonal tutinak tűnik.) ■

Super Mario Galaxy 2





A Nintendo végre részletesen is bemutatta az általunk igencsak várt Super Mario Galaxy 2-t. Az első rész máig a Wii legjobb játéka, a folytatás pedig ugyan nem forradalmasít mindent, de több új ötlet van benne, mint tíz átlagos folytatásban együttvéve. Kezdetnek például ott van Yoshi, akinek a hátára pattanva rengeteg új lehetőséghez jutunk. Meghúzgálhatunk, felszippanthatunk vele dolgokat, különféle cuccokkal átalakíthatjuk, és persze az ellenfelek legyőzésében is új utakat nyit meg. Lesz temérdek új felszerelésünk, az egyikkel például a pályaként szolgáló gömbök egyik oldaláról fúrhatjuk át magunkat a másikra – kitűnő a gyors meneküléshez, vagy a főellenfelek csapdába csalására. Mert főellenfelek most is bőven lesznek. Óriásiak, aljasok, trükkösek – remélhetőleg rengeteg élvezetes, feszültséggel teli pillanatot szerezve a játékosoknak. A megjelenés örömteli közelségben van, a wiis játék június 11-én kerül a boltokba. És bár idén is hatalmas lesz a küzdelem, már most biztos, hogy a SMG2 versenyben lesz az év legjobbja címért! ■





Metroid: Other M

Eddig nem sokat lehetett tudni a Nintendo és a Team Ninja – no meg a D-Rockets kreatív gárdájának – együttműködésével készülő Metroidról. Samus Aran kalandjáról azonban most lekerült a lepel, így be tudjuk mutatni ezt az akciójátékot. A játék alapból egy külső nézetes, a felfedezésre és harcra épülő program. Klasszikus Metroid, mondhatnánk, ám két dolog is befolyásolja ezt a képet. Az egyik az, hogy a pályák nem kétdimenziósak, így a harcok is veszélyesebbek – most már tényleg bárhonnan a nyakunkba eshet a rengeteg szörnyeteg. A másik dolog a Prime-epizódok hagyománya: az általában vízszintesen, NES-kontrollerként tartott wiimote-ot a tévére irányítva FPS-nézetbe jutunk. Így lehet Samus rakétáival sebészi pontosságú lövéseket leadni, így lehet meglelni az ördögien elrejtett tápokat, és persze így lehet elpusztítani a szörnyfészkeket is. Minden eddigi résznél több sztorizásban lesz részünk, sőt, a korai összel megjelenő játékban Samus arcát is megnézhetjük – végre nem csak a játék végén, jutalomképp… ■







Majin

Nyilvánvalóan aljas dolog megjelenése előtt lesajnálóan emlegetni egy játékot, de hát nehéz az objektivitásra hajló újságíró dolga, amikor a Majin ilyen egyértelműen a Last Guardian (az Ico-széria harmadik része) elhanyagolt kistestvérének ígérkezik. A fiatal emberi főhős itt is egy bözsme nagy lény társaságában rója a vidéket, itt is lesz részük akcióban és logikai fejtörőkben egyaránt. Igaz, a látvány közel sem olyan lenyűgöző, ráadásul Majin, a hatalmas, mohával benőtt gólemmel még barátkoznunk kell. Persze nem akarjuk előre temetni a programot – annyira nem, hogy következő számunkban részletesebben is visszatérünk rá, méghozzá a fejlesztők kifaggatása után! ■



Oldschool 2000/03



A BORÍTÓN
RESIDENT EVIL 3

Az első két epizód után mindenki csodát várt – és akárhonnan is nézzük, a Nemesis bizony csalódás volt. Ostoba, erőltetett fejtörők, teljesen elbaltázott történet, kiegyensúlyozatlan ellenfelek. Ez az eladásokon is meglátszott, a programból „csak" 3.5 millió példány kelt el. Igaz, később a Capcom bőven gondoskodott róla, hogy ne ez legyen a széria mélypontja…



A HÓNAP JÁTÉKA
STAR OCEAN 2

Kicsit csalunk, merthogy a legmagasabb értékelést a csak Japánban elérhető Max G kapta (sztorival ellátott autóverseny), de mivel ez sosem jelent meg angolul, így a remek Star Ocean-folytatást emeljük ki. A 2econd Story címében ugyan pocsék, tartalmában azonban remek kis RPG volt, amely hosszú hetekre lekötötte a szerepjáték-rajongókat. Kár, hogy a negyedik rész kivégezte a sorozatot.



TÍZ ÉV, NULLA VÁLTOZÁS

No nem az újságban, az elég sokat alakult. A játékkínálatban – merthogy a tíz évvel ezelőtti számokat végiglapozgatva csak a nevek – és persze a képek – mások, a felhozatal megdöbbentően sok részben egyezik. Akkor is tömegesen jöttek a rajzfilm-átiratok (Toy Story 2), a fantáziátlan versenyjátékok (Extreme 500, Supercross 2000), LEGO-feldolgozások (LEGO Rock Raiders). Igaz, akkor még minden jRPG fantasztikus volt – vagy legalábbis annak tűnt.



F1 2010

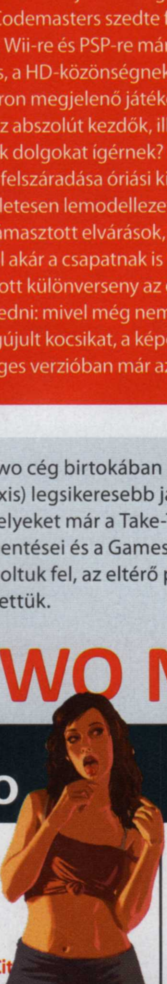


Már több, mint három éve nem jelent meg hivatalos F1-es játék – a Sony által kihajított jogokat a Codemasters szedte fel a földről, és 2007 óta dolgozgatnak saját verziójukon. Igaz, Wii-re és PSP-re már tavaly megjelent a program, de most jön az igazi változat is, a HD-közönségnek készülő F1! A GRiD-et is készítő csapat dolgozik a kora nyáron megjelenő játékon, és ígéretük szerint a megfelelő beállításokkal játszható lesz abszolút kezdők, illetve megszállott szimulátorosok számára is. És milyen remek dolgokat ígérnek? Dinamikusan változó időjárás (a tócsák kialakulása, esetleg felszáradása óriási kihatással lesz a vezethetőségre), realisztikus sérülések, tökéletesen lemodellezett boxutcák… Csapatonként eltérőek lesznek a felénk támasztott elvárások, ráadásul a futamok, edzések után interjúkat is adhatunk, ahol akár a csapatnak is beszólhatunk – sőt, igen fontos lesz a csapattársunkkal vívott különverseny az első számú pilóta megtisztelő címért. És nem kell elkeseredni: mivel még nem indult be az idei szezon, és nem tudták lemodellezni a megújult kocsikat, a képeken a 2009-es verdák vannak – de a nyáron megjelenő végleges verzióban már az új kocsik lesznek! ■

Következzen a Take-Two cég birtokában levő fejlesztők és kiadók (például a Rockstar, a 2K, a Firaxis) legsikeresebb játéksorozatai. Természetesen csak azok az epizódok számítanak, amelyeket már a Take-Two adott ki. Az adatok 2010 január 31-iek, a forrás a cég pénzügyi jelentései és a GamesIndustry.biz voltak. A mobiltelefonos verziókat sehol nem számoltuk fel, az eltérő platformokon megjelent megegyező kiadásokat egy játéknak vettük.

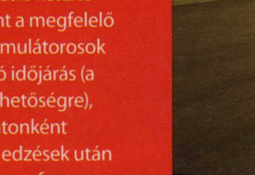
TAKE-TWO MILLIÓK

GRAND THEFT AUTO



Játékok száma: 13
Összeladás: 120 000 000
Az első rész:
Grand Theft Auto (1997)
A legutóbbi rész:
GTA 4: Episodes from Liberty Cit

MIDNIGHT CLUB



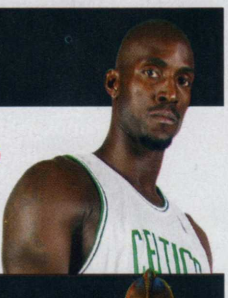
Játékok száma: 7
Összeladás: 13 500 000
Az első rész:
Midnight Club: Street Racing (2000)
A legutóbbi rész:
Midnight Club L.A. – Complete Edition (2009)

BIOSHOCK



Játékok száma: 2
Összeladás: 7 000 000
Az első rész:
BioShock (2007)
A legutóbbi rész:
BioShock 2 (2010)

NBA 2K



Játékok száma: 5
Összeladás: 6 500 000
Az első rész:
NBA 2K6 (2005)
A legutóbbi rész:
NBA 2K10 (2009)

CIVILIZATION



Játékok száma: 5
Összeladás: 5 000 000
Az első rész:
Civilization IV (2005)
A legutóbbi rész:
Civilization IV: Colonization

TES IV: OBLIVION



Játékok száma: 3
Összeladás: 4 500 000
Az első rész:
The Elder Scrolls IV: Oblivion (2
A legutóbbi rész:
The Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition (2007)



ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL…

1 A God of Warban eleinte nem látott fantáziát a Sony, így az első üzleti tervek szerint budget-kategóriában és csak Amerikában jelent volna meg.

2 **A Modern Warfare-ek edzőpályáinak neve, az FNG egy amerikai hadsereg-szlengből jön, jelentése Fucking New Guy.**

3 Az első Pokémon-játék fejlesztése 1990-ben indult Capsule Monsters címen, de a Nintendo nem adott pénzt a projektre, így azt a Game Freak csak a NES-es Yoshi sikere után, saját tőkéből fejezte be 1996-ben.

4 **A japán Resident Evilben annak ellenére is angol szinkron volt, hogy a teljes anyagot rögzítették japán hanggal. A hivatalos indoklás szerint az amerikai szereplőkhöz nem illett a japán szöveg, de Mikami egy jóval későbbi interjúban elmondta, igen tehetségtelen szinkronszínészeket találtak, így kritikán alulian ótvar volt a japán hang – pénz pedig nem jutott a teljes anyag újonnani felvételére.**

5 A Wii és a PS3 ugyanazt a betűtípust használja a gép főmenüjében.

OSKARI HAKKINEN-INTERJÚ

Alan Wake nemsokára felébred

A magyar-finn nyelvrokonságot ugyan nyomokban sem sikerült felfedeznünk, de a méteres hó által lepett Helsinkiben végre kipróbálhattuk az Alan Wake csaknem végleges verzióját. Mi több, a játék első másfél órájának kipróbálása előtt elcseveghettünk a láthatóan vidám Oskari Hakkinennel, aki a jól csengő „head of franchise development" titulust viseli. Nem csoda, hogy vidám volt: a játék már gyakorlatilag kész van, és láthatóan mindenkinek tetszik!

[ÍRTA **GRATH**]

Elbeszélgettem a többi kollégával, és többen is felvetették, hogy a demó alapján az Alan Wake bátran pályázhatnak a „horror Uncharted" címre. Mit szólsz ehhez a leíráshoz?
[nevet] Jól hangzik, de azért szerintem nem így fogjuk reklámozni! Az Uncharted 2 fantasztikus játék volt, tehát mindenképpen jól esik a hasonlítgatás. Az igazat megvallva azonban a vélhetően hasonlóan magas minőséget leszámítva olyan sok közös pont nincs a két program között. Ebben szerintem a Naughty Dog is egyetértene: a két játéknak nem csak a hangulata és szinte a teljes játékmechanikája eltérő, de számunkra kiemelten fontos a sztori és a játék összefonódása is.

Mit értesz ezen?
Rengeteg játékban van jó sztori és jó játékmenet, de ezek sokszor alig-alig függenek össze. Ha leválasztod az átvezető jeleneteket és a párbeszédeket, kapsz egy filmet, illetve egy játékot, mind a kettőt lehet élvezni. Az Alan Wake azonban a történetre épül, attól elválaszthatatlan. A játék felépítése, a (rém)álmok és a valóság összekeveredése, az ellenfelek és maga a harc – mindennek csak a sztori ismeretében van értelme. Ezért van az, hogy mindenhol ezt hangsúlyozzuk, hogy az Alan Wake, amellett, hogy egy remek akciójáték, egyben egy thriller-történet is. Nem csak készítettünk egy akciójátékot, és írtunk hozzá egy sztorit, hanem kéz a kézben haladt a történet és a játékmenet kialakítása.

A sztoriról mégis keveset lehet csak tudni. Wake, az író nyaralni megy feleségével, a sötétségtől irtózó hölgyet a játék kezdete után fél órával elrabolja valaki (vagy valami), és nekünk vissza kell őt szereznünk – pedig ennél biztos többről van szó.
Igen, legalábbis az volt a célunk. Rendkívül büszkék vagyunk a történetre, a két írónk és tulajdonképpen az egész csapat is hosszú éveken át dolgozott minden részleten. Azonban nem akarjuk előre lelőni a fordulatokat, bemutatni az okokat, lerántani a leplet a háttérben zajló eseményekről. Ezért nem árulunk el semmit az első fejezetet követő eseményekről, és ezért kérünk meg téged is, hogy az achievementekről ne írj semmit a cikkben. Neked is van kedvenc sorozatod – és biztos te sem szeretnéd, ha elmesélném a következő részek tartalmát…

Hát, azért a Locke testében lakó entitásról szívesen hallanék…
[nevet] Pedig eddig mindig bejött ez a mondat! De a viccet félretéve: mi is Lost-rajongók vagyunk, de az élvezet jókora része az, ahogy darabonként feltárul az igazság; az, hogy a haverjaiddal megbeszéled a dolgokat, elméleteket gyártotok a látottakról.

Ha már Lost: több korábbi interjúban is hasonlítottátok az Alan Wake felépítését a tévés sorozatokhoz. Hogyhogy nem a szokásos filmhez hasonlítást erőltetitek?
Mert az lehetetlen, bárhogy is igyekeznek egyes fejlesztők ezt megtenni. Nem a technológiai akadályok miatt, hanem egyszerűen azért, mert a filmek legfeljebb három órásak, ebben van a felvezetés, a csúcspont és végül a lezárás – ugyanezt az ívet nem tudod egy 15 órás játékkal leírni, mert a játékos egyszerűen megunja az egészet. A tévésorozat viszont tökéletes analógia: mi is fel tudjuk osztani a játékot közel ugyanolyan hosszú fejezetekre, mindegyik más ívet írhat le, más érzelmeket válthat ki a játékosból.

Ezek szerint minden fejezet egy nap lesz? Egy felderítéssel, beszélgetésekkel, eseményekkel teli nappal, és a harc az éjszakában?
Nem, abszolút nem erről van szó. Nagyon fontos dolog volt számunkra, hogy az Alan Wake ne legyen kiszámítható, így nem lesz benne semmi ilyen áthághatatlan szabály. Nappal is történhetnek szörnyű dolgok, és az éjjel is lehet teljesen nyugodt. Az egyik fejezet talán csak egy órát ölel fel, a másik pedig napokat; lesz vidám és horrorisztikus, pörgős, vagy épp szöszölős epizód.

Még egy ide tartozó kérdés: ha az Alan Wake egy sorozat, mondjuk a Lost, akkor mennyit fed le belőle? Az első évadot? Mert ha megáll ez az analógia, gyakorlatilag semmit nem tudunk meg a háttérben futó dolgokról…
Nem, természetesen egy jó játékba rendes lezárás kell, és az Alan Wake is ilyen lesz. Lesz egy megnyugtató vége a játéknak, rengeteg dolgot megtudhatsz a háttérről, az okokról. Persze nem mindent, hagyunk pár kisebb szálat, hogy tovább haladhasson a történet.

A „franchise developer" titulusoddal gondolom te vagy a tökéletes ember, akitől megkérdezhetem, hogy milyen terveitek vannak a jövőre nézve?
Igen, az Alan Wake semmiképpen nem egyetlen program lesz. Természetesen rengeteg dolog függ a sikertől, de ha a körülmények optimálisak és a játékosok kíváncsiak a folytatásra, vannak ötleteink. Letölthető tartalmak, DLC-k például biztosan lesznek.

A Mass Effect csak mellékküldetéseket hoz, a Heavy Rain pedig az előzményeket mutatja be. Az Alan Wake is történetközpontú játék, ti is valami „trükkhöz" folyamodtok?
Nem, a DLC-k a történetet viszik tovább. Mivel a játék végéről nyilván nem mondhatok semmit, így részletesen nem mondhatom el, hogy ez pontosan mit jelent,

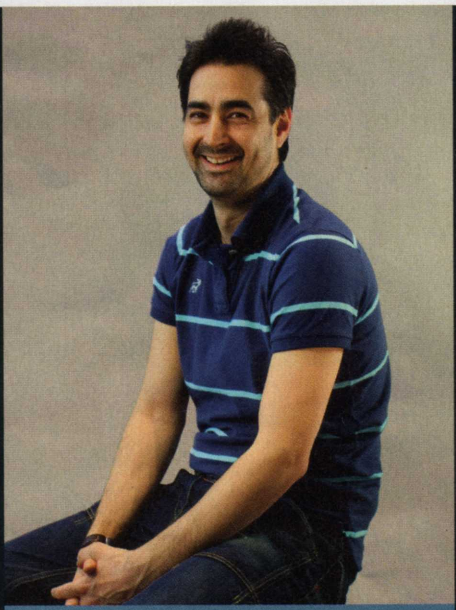


de nincsenek trükkök, fejlesztés közben kivágott pályák. Nem előzményekről van szó (bár visszaemlékezés lehet bennük), nem jelentéktelen mellékküldetések lesznek, hanem a történet megy tovább.

A játék közel hat éve készül – tudom, erről nem szívesen beszélnek a fejlesztők; de mégis, mi az ördög tartott eddig?
Hát igen, mi sem így terveztük. Amint megvoltak a kezdeti dolgok, elkezdtünk dolgozni a programon, és mint azt valószínűleg tudod, nyílt, szabadon bejárható világot terveztünk. Nyilván semmi köze nem lett volna a GTA-khoz, de a szabadság csaknem ugyanakkora volt – ezzel több évünk ment el. A végén beláttuk, hogy ekkora szabadság biztosítása mellett nem tudjuk elmondani a történetet, amit el akarunk mondani. Ha a játékos szabadon kóricált az erdőben, eltűnt az a feszesség, ami egy jó thriller jellemzője, így végül ezt teljesen ki kellett vágnunk a játékból – most már lineáris a történetvezetés.

Mi volt az a néhány dolog, ami nem változott a fejlesztés kezdete óta?
Három ilyen pillért tudok kiemelni. Egyrészt mindig is thrillert akartunk: félelmetes, fordulatos, okosan megírt történettel, környezettel. Aztán sosem változott a fény és a sötétség ellentéte, ami ugye a játékmenet gerincét adja: az ellenfelekről a sötétségpajzsot le kell égetni fénnyel, és csak utána tudod megsebezni őket. És végül bár Alan arca és személyisége is alakult, az sosem volt vitatott, hogy író lesz. Ez kapcsolódik a történethez (az általa csak tervezett, de meg sosem írt horrorsztori lapjain olvasható rémes dolgok mind megtörténnek, legtöbbször pár perc múlva), ráadásul így nem furcsa, hogy Alan magának kommentálja a látottakat, átélteket.

Támadt olyan ötletetek a fejlesztés alatt, ami teljes őrültségnek tűnik ma visszagondolva rá? Például multiplayer volt tervbe véve?
Multit komolyan sosem terveztünk, egy másik szereplő nem illene bele a történetbe. A kudarcok



OSKARI HAKKINEN
Annak ellenére, hogy Oskari a Remedy legfrissebb szerzeménye, nem újonc a játékfejlesztésben. Korábban producer volt az EA-nél és a Microsoftnál, és utóbbi cégtől pattant át a finnekhez, méghozzá „head of franchise development" címmel.

helyett inkább valami vidám dolgot mondok: egy programhiba miatt a fejlesztés korai részében a fizika néha megőrült, és egyes feldöntött tárgyak elkezdtek pattogni, rezegni, és ha elérték Alant, meg is ölték. Ez néha olyan félelmetes volt, hogy a tesztelők néha jobban megijedtek ettől, mint az ellenfelektől – úgyhogy ezt belevettük a játékba, így születtek meg a poltergeist cuccok, vagyis a maguktól mozgó tárgyak.

A PC-s verzió elhagyása elég nagy vihart kavart…
Hát igen, de erről nem feltétlenül mi tehetünk. Félre ne értsd, nem a Microsoft tiltatta be, de a Remedy a mai viszonyok között kifejezetten apró stúdiónak számít, és egyszerűen nincs emberünk arra, hogy két verziót egy időben, egyforma minőséggel elkészítsük. A forráskódot nem töröltük le, később bármi megtörténhet – de ezt kérlek ezúttal tényleg ne rejtett ígéretnek vedd! Abszolút őszintén mondom, hogy jelenleg mindenki az X360-as verzión dolgozik, és nincs betervezve az, hogy X idő múlva megjelenne a PC-s változat.

Az X06 kiállításon láttam utoljára közvetlen közelről a játékot, akkor Alant csuklyás kultisták kergették. Róluk azóta sem láttam képet – részei még a játéknak?
Nem, azok a karakterek már nincsenek a játékban. Ez is a rengeteg finomhangolásnak a következménye. A háttérben levő ok, a misztikum, a magyarázat nem változott semmit, de a lények, az emberek, akikkel szembekerül a játékos, azok rengeteg változáson mentek át.

A játékot elnézve rengeteg utalást láttam könyvekre, filmekre. Miért van ez? [A legjobb Alan menedzsere volt, aki a fejére kötött bányászlámpáson lelkesedett be, mondván „akire ránézek, az azonnal megsemmisül – durvább vagyok, mint Szaurón szeme!"]
Ez is hihetőbbé teszi a környezetet. Alan Wake világa ugyanez a világ, mint amiben mi élünk. Oké, neki sokkal több horrorban van része, de egy író hogy ne utalna könyvekre, az emberek miért ne beszélnének filmekről. Ráadásul ez egy külön eszköz számunkra, hogy eltérő hangulatokba ringassuk a játékost.

Mondanál erre példát?
Hmm… Oké, elmesélek egy részt a játék későbbi részéből: egyszer Alan egy sövénylabirintust talál, messziről nézve pont ugyanolyan, mint amit a Ragyogásban írt meg Stephen King. Aki látta a filmet, azonnal aggódni kezd, szinte a baltás Nicholsont keresi minden sarokban. Pedig tulajdonképpen mi semmit nem csináltunk – az egész a játékos képzeletében teremtődik, de mivel olvasta a könyvet vagy látta a filmet, tudja, hogy a sövénylabirintus veszélyes dolog. És itt indulhat be a játékdesigner fantáziája: mi van, ha direkt nem ijesztem meg itt a játékost? Mi van, ha ez a sövénylabirintus teljesen ártatlan? Mi van, ha hagyom, hogy a játékos saját magát kergesse rettegésbe, majd amikor megnyugszik, én ijesztek rá a még nagyobb hatás kedvéért?

Egyszóval szadista kísérleteket végeztek szegény játékosokon?
[nevet] Hát igen, valami hasonlóról van szó. De reméljük, mindenki élvezi majd. Már az is külön öröm lesz, ha felismersz egy utalást. Rengeteg ilyen lesz, némelyek meglepően szűk közönségnek lesznek csak érthetők, de például a ház körül százszámra gyülekező madarak Hitchcock óta baljós ómennek számítanak. Persze nem csak ilyen kölcsönvett dolgokkal készülünk, de nincs annál nagyobb siker egy játékdesignernek, amikor valami egyszerű ötlettel éri el, hogy a játékos agya túlreagáljon dolgokat, hogy valami apróssággal érjünk el óriási eredményt. Nem nehéz úgy megijeszteni a játékost, hogy a háta mögé leraksz egy üvöltő zombit, de ez hamar unalmassá és idegesítővé válik…

Említetted, hogy hihető világot akartok alkotni – ám mégis van egy képernyő, ahol az összegyűjtött kávéskulacsokat, meg ilyeneket összegzi a játék. Sok gyűjtögetős mellékküldetés van?
Nem, tulajdonképpen ez az egyetlen. Bár természetesen fontosak Alan regényének lapjai is, de az inkább a történet szempontjából érdekes – és ugyanilyenek a meghallgatható rádió- és tévéműsorok is. Akit nem érdekel a világ, az elrohan mellettük, akit viszont érdekelnek a részletek, Bright Falls városának működése, lakói, az kap plusz információkat. Mi is van még a statisztikalapon…? Ja, igen, például a megtalált készletek: a lámpáddal ugyanis nagy ritkán találhatsz falra, kőre, fára festett nyilakat, amelyek extra készletekhez vezetnek. Természetesen ezek sem random kincsesládák, a játék során kiderül, hogy ki és miért segít neked.

Lenne még egy kérdésem: a HUD, vagyis a kezelőfelület nem túl visszafogott, viszont célkeresztet nem láttam…
Na végre, észrevette valaki! [nevet] Nem is tudom, honnan jött az ötlet, de a magyarázat az, hogy Alan nem egy katona, nem egy kommandós, hanem egy egyszerű átlagember. Így aztán nem fog fejlövéseket halmozni, hanem örül, ha eltalálja gyorsan mozgó ellenfeleit. A zseblámpa (vagy később a kézi reflektor) fénye tulajdonképpen a célkereszt, de amikor abból kimerül az elem, még nagyobb a feszültség, hisz nem csak a fény veszik el pár pillanatra, de a pontos, vagy legalábbis viszonylag pontos célzás lehetősége is. ■





EXOR INTERJÚ

Zombieland – avagy az élőholtak alkonya

Kiadónk nemrég jelentette meg a Zombie Driver című vidám zombimészárolós játékot, és ha már temérdek percünket vette el más, kétségtelenül hasznosabb dolgok elől, úgy döntöttünk, hogy megkeressük a lengyel fejlesztőket, és kifaggatjuk őket, hogy tündibündi mobilos-játékoktól miként jutottak el a véres Zombie Driverig…

[ÍRTA GRATH]

Mesélnél nekünk az Exor fejlesztőstúdió megalakulásáról? Ha jól tudjuk, egy modder csapat volt a magja a brigádnak?
Igen, az Exor 2003 utolsó napjaiban alakult meg – amikor a tagok közül mindenki valamilyen iskolába járt még. És igen, modderek voltunk, több, mint egy évet húztunk le egy végül soha meg nem jelent Half-Life 1 mod munkálatain. Ezt követően két irányba ágazott el a csapat munkaköre: 2005-ben a finn, mobiltelefonos játékokkal foglalkozó kiadó, a Gamelion bérelt fel minket testületileg, és nekik – illetve rajtuk keresztül az EA-nak és a Sonynak – két éven keresztül készítettünk ilyen apró programokat. E mellett azonban viszont a Source-motorra váltottunk, és elkezdtünk dolgozni a DIPRIP nevű totális konverzión. 2007-ben végül a saját kezünkbe vettük a sorsunkat: otthagytuk a Gameliont, és újra megalakítottuk az Exort. Ez 2007 augusztusában történt, azóta főleg a Zombie Driveren dolgoztunk, ami Steamen 2009 legvégétől elérhető.



PAWEL LEKKI
Az Exor megalakulása előtt mobiltelefonos játékokon dolgozott, azóta pedig pályatervező és PR-os egy személyben

A DIPRIP meglehetősen brutális Source-mod volt – hogy jutottatok el ide a horgászós és „rakj három egyforma színű követ egymás mellé" játékoktól?
Igazából egyszerre dolgoztunk a DIPRIP-en és a mobilos játékainkon. Az egyik szívből jött, a másik a tőkét adta ahhoz, hogy össze tudjuk azt hozni. Gondolom ki tudod találni, hogy melyik projekt melyik leírásra illik! [nevet] Mikor biztosak voltunk benne, hogy a DIPRIP megjelenéséig tudjuk finanszírozni a céget, akkor hagytuk abba a Flash-játékok és mobilos programok fejlesztését.

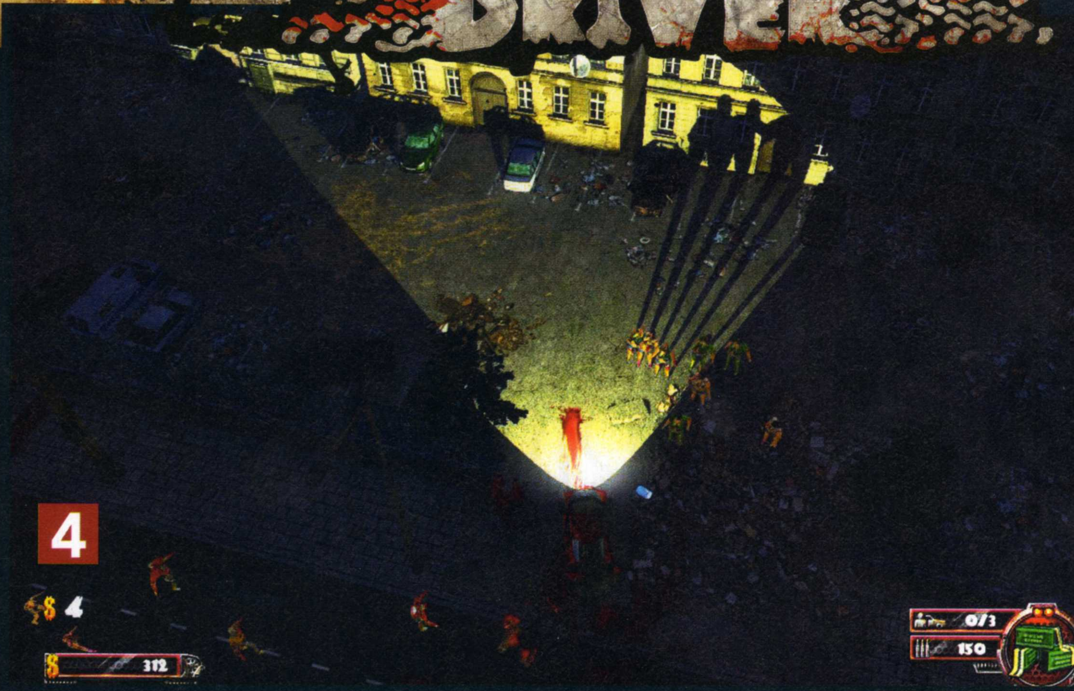
A DIPRIP többszörösen díjnyertes mod lett – miért hagytátok abban annak csinosítgatását, és miért döntöttetek egy saját játék megjelentetése mellett. Miért nem lett mod a Zombie Driver is?
A célunk az volt, hogy kereskedelmi forgalomba tudjuk hozni a játékainkat. Nincs ebben semmi szégyellnivaló: meg akartunk élni a munkánkból, és ezt ugye ingyenes modokkal, bármilyen jók legyenek is, nem lehet megtenni. Persze az is megoldás, ha az álomprojekt mellett szerződéses munkákat vállalunk, de mennyivel jobb, ha a tényleg megalkotni akart játékért kapjuk a pénzt, és nem olyan programokért, amelyeket csak a pénz miatt kell kifejlesztenünk. A DIPRIP fizetős kiadása nem jött össze, így máshoz kellett nyúlnunk: egy kisebb játékon kezdtünk dolgozni, ingyenes játékmotorral és middleware-ekkel. A Valve-val a Source-mod miatt remek volt a viszonyunk, így az első játék nem is lehetett más, mint egy Steamen terjesztett PC-s játék.

És honnan jött a zombigázolások ötlete? Félre ne értsd, nem panaszkodunk, csak érdekel a dolog!
A terv szülőatyja pontosan beazonosítható, a designerünk, Tomasz Tulikowski jött elő









a Zombie Driver alapjaival. Abban biztosak voltunk, hogy egy „arcade" jellegű, pontvadászós játékot akarunk készíteni, és az autós harc, a gázolás is fontos volt – hisz már a DIPRIP is erre épült. A zombik… Tomaszt kellene megkérdezni, de mindenkinek azonnal megtetszett az ötlet, hisz a kis élőholtak ma reneszánszukat élik, filmben és játékban is. Persze sok kedvencünk ihletett minket, a Carmageddon és az első Grand Theft Auto hatása letagadhatatlan – de a DIPRIP-es múltunk is sokat segített, az egyik autót például szinte egy az egyben onnan emeltük át.

Mennyi időbe telt a játék elkészítése?
Három hónapig volt tervezés fázisában, kis csapattal a játék és fél évig zajlott teljes gőzzel a fejlesztés. A legtöbb időt a kiegyensúlyozás vitte el, az autó fizikáján, illetve az elcsapott zombik viselkedésén rengeteget dolgoztunk, hogy mindez élvezetes és „realisztikus" legyen.

Nagy kedvencünk a Darkness nevű mod a játékhoz, ami nyilván éjszakába varázsolja. Nektek, mint egykori moddereknek milyen érzés látni az újabb és újabb modokat?
Fantasztikus, természetesen, egész megható a dolog. Mi tényleg tudjuk, hogy mennyi erőfeszítésbe kerül egy igényes mod megalkotása, és hogy ez azt jelzi, hogy a készítő tényleg rajong a programért. Egyébként a hivatalos fórumon rengeteg autó is letölthető, tehát aki esetleg megunja a játékban találhatókat, az mazsolázhat rengeteg vicces jármű közül.

Mi volt a tapasztalatotok a Steammel? Jól bánnak egy viszonylag kicsi és új fejlesztőcsapattal?
Őszintén mondhatom, a Valve és a Steam a lehető legjobb dolog, ami a független játékfejlesztőkkel csak történhetett. Amikor a Valve-val beszélsz arról, hogy a Steamen terjesztenéd a játékodat, csak egyetlen dolog számít nekik. Nem a pénz, mint minden „rendes" kiadónál, hanem a minőség. És bátran mondhatom, hogy a Valve igazából többet törődik a kis fejlesztőkkel, jobban támogatja őket, mint akár a legnagyobb címeket kiadó óriásvállalatokkal.

Mindig érdekelt, hogy steames eladási adatokat soha nem látni. Ez a Valve kérése? Ti például tudnátok mondani eladási adatokat a Zombie Driverről?
Nem, nem oszthatunk meg semmit a sajtóval – vagy egyáltalán, akárkivel. A Steam szerződések egy külön fejezete foglalkozik ezzel.

Várhatók további fejlesztések a Zombie Driverhez? Korábban volt szó egy versenyzős játékmódról, és persze új fegyvereket is mindig szívesen fogadunk…
Igen, több nagy bónuszcsomag is tervezés, fejlesztés alatt áll. Az első március legvégén jön ki. Ez a Slaughter címet viseli, és öt pálya, valamint toplisták mellett egy átdolgozott kombó-rendszer is lesz benne. Plusz, ami ma már elengedhetetlen, Facebook- és Twitter-támogatás.

És mi lesz a Zombie Driver után? Van már tervetek, esetleg egy folytatásra?
Nem, egyelőre nem lesz második rész, egy teljesen eredeti játékon dolgozunk, de csak egy kis csapattal. A tervezési fázis elején vagyunk, de pár hónap múlva remélhetőleg már erről a programról is be tudok majd számolni.

A fórumokon egyre többen vetik fel, hogy megsajnálták a zombikat. Esetleg nem terveztek egy bosszúállós játékot, ahol a zombikkal igázhatnánk le az emberiséget?
[nevet] Mi is olvastuk, és bár egyelőre nem tervezzük, ha lesz folytatás, stratégiai minijátékként a része lehet.

Korábban említettétek, hogy több platformon is el tudjátok képzelni a Zombie Drivert. Ezzel kapcsolatban azóta hatalmas a csend…
Igen, különféle szerződéses megkötések miatt nem mondhatunk semmit. Illetve, egy dolgot igen: egy konzolra már készül a Zombie Driver, de részleteket csak akkor közölhetünk, ha a kiadónk azt jónak látja. És nem, nem fogok tippeket adni arra nézve, hogy melyik konzol is ez!

Hogy látod az Exor jövőjét? Tényleg jön a Facebook és az iPad, és letarolja azt, ami megmaradt a PC-s piacból?
Nem, mi ezeket a platformokat támogatásként, marketing-eszközként tudjuk elképzelni. Az Exor továbbra is viccesen brutális játékokat fog készíteni, olyan platformokra, melyeket kifejezetten játékokra találtak ki. ■

1 A Zombie Driver legelső játszható verziója – a zombik itt még 2D-s spire-ot voltak!

2 Photoshopban megalkotott kép a fejlesztés tényleges beindulása előttről: ez volt az a látványvilág, amit megpróbáltak hozni a játékban. Sikerrel.

3 A játék pre-alfa verziója, amelyben a fények és az árnyékok még utómunkálatokkal kerültek a képre. Később mindent hoztak ingame-ben is!

4 A Darkness mod működés közben: igazi horrorhangulat köszönt be a vidám mészárlás helyett.



[ÍRTA GRATH]

TEST DRIVE UNLIMITED 2

kiadó **atari** fejlesztő **eden** platform **pc, ps3, x360** megjelenés **2010 vége**

Százmilliós luxusautó, legénylakás a legmenőbb szigeten, tengernyi szabadidő. Lehet, hogy nem mindenkinek a vad versenyzés jutna minderről az eszébe, de az Atarinak igen – így végre folytatódik a Test Drive Unlimited!

Megannyi szánalmasan rossz próbálkozás után a Test Drive-sorozat 2006-ban diadalmasan tért vissza. A hatalmas Hawaii-i sziget, a millió küldetés és a remek multiplayer viadalok rengeteg embert meggyőztek, így sokan a mai napig játszanak a programmal. Mindenki várta a folytatást, és ritmikusan, úgy évente érkeztek is erről hírek – sőt, állítólagosan a fejlesztőktől kikerült képekkel is találkozhatott az élelmes internet-fürkész. Azonban a hivatalos bejelentés egyre csak késett – március elején közölte csak az Atari, hogy a TDU2 valóban fejlesztés alatt áll.

A sok hajcihő arra vezethető vissza, hogy noha nevét és irodáját tekintve a két epizódot ugyanaz az Eden fejleszti, a valóságban szinte példátlan módon – tesztelőket és ataris producereket leszámítva – nincs egy-két embernél több, akit itt lenne még a régi brigádból. Felesleges lenne a nagy szakadás okait keresni, de tény, hogy amíg két éve a TDU2 még főleg a terepversenyekről szólt, addig most megint egy civilizált sziget aszfaltútjai kínálják majd a helyszínt. A sziget ezúttal európai, mégpedig a spanyol mediterrán bulizóna közepe, Ibiza.

Igaz, maga a sziget alig harmadakkora területet kínál, mint az első rész Oahuja, de az úthálózat hossza csaknem ugyanakkora – ráadásul ezúttal szinte teljesen pontosan lemodellezték még a legkisebb sikátorokat is. A játék felépítése nem változott sokat: ifjú versenyzőként indulsz, és autód kiválasztása mellett sofőrt is tervezned kell. Az ő szerepe most fontosabb lesz, hisz az egyjátékos módban ezúttal lesz történet is. Igaz, nem várunk Nobel-díjra érdemes sztorit, de az külön jó pont, hogy a sziget rengeteg házát megvehetjük, és bulikat is tarthatunk barátainkat meghívva. Az igazi Ibiza-mániásoknak, luxusra vágyóknak jó hír, hogy minden, ehhez az életstílushoz illeszkedő cuccot is megvehetünk a kocsi és a kecó mellett, így a jachttól a márkás ruhákon át a svájci órákig minden kapható lesz a sziget egyik-másik boltjában.







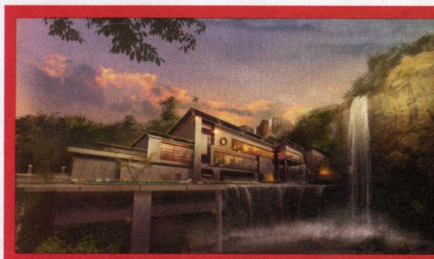
Egy példa a cikkben is említett exkluzív sportautókra: ez egy Gumbert Apollo, egy 512 lóerős, német gyártmányú hibrid kocsi. A gyártó tervei szerint 300-as tempó felett áramvonalassága miatt egy alagútban fejjel lefelé is lehetne vezetni, de elég bátor pilóta nélkül ezt még nem tesztelték

A versenyekben ezúttal is csak szuperkocsik vesznek részt, és ezekből még több lesz, mint az első részben. A pár perces szlalomozástól az akár fél órás, szigetkerülő versenyekig minden lesz, ráadásul a játékosok is készíthetnek versenyeket, melyeket mindenkivel automatikusan megoszt a rendszer. Merthogy az online rész integrációja még teljesebb lesz: ha a géped online van, automatikusan egy szerverre pakol a program, ahol a barátaid is furikáznak. Mindenki végezheti a saját dolgát, de ha épp ahhoz van kedved, a sztorimód versenyeit hús-vér emberek ellen is megvívhatod.

A játékmenet sokat fejlődött, hisz megjelennek az éjszakák és nappalok fokozatos váltakozásai, dinamikusan változik az időjárás és végre debütál a csaknem realisztikus autósérülés is. Igaz, ezek egyelőre mind csak ígéretek, hiszen a kiadott képeken kizárólag verőfényes napsütésben láthatók teljesen egészséges, láthatóan épp lemosott autók. Mindezt temérdek szociális funkció teszi egésszé (igaz, mi nem teljesen értjük azt a trendet, hogy a játékok telespamelik a Twittert és a Facebookot minden verseny, achievement, vásárlás után, de úgy látszik öregszünk…), no meg egy év végi megjelenés. Igaz, a GT5 megjelenési dátumáról még nem tudni semmit, de az Atari valószínűleg bölcsebben tenné, ha az előtt próbálnák meg piacra dobni a Test Drive-ot… ■



Bármilyen furcsa is leírni, de a klasszikus Dodge Viper a leggyengébb, legolcsóbb autók között lesz a játékban…





Luxusszigeten luxuslakás

Az első részben sofőrünket még csak öltöztettük, most már egész életét irányíthatjuk. Igaz, nem megy át teljesen Simsbe a dolog, de az biztos, hogy az MMO-vonásokat erősítik a fejlesztők. Így aztán tökénkből lakást tarthatunk fenn a szigeten (ízléstől függően a belvárosban, vagy akár egy rejtett zugban), és természetesen tele is zsúfolhatjuk mindenféle kinccsel, bőrkanapéval, medencével. Rezidenciánkon bulikat is rendezhetünk, de a legfontosabb szerep természetesen az erősen limitált példányszámban készült kocsikat tároló garázsnak jut.









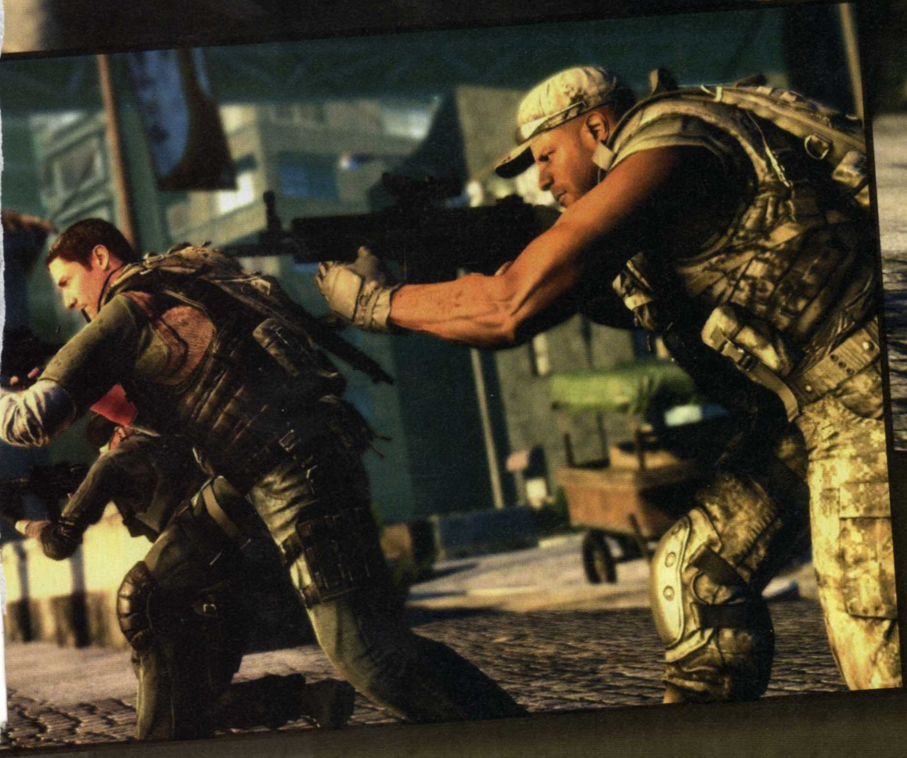
A Sony mindenkit meglepett, amikor váratlanul bejelentették a szebb napokat is megélt széria igazi folytatását.

SOCOM 4

[ÍRTA GRATH]







■ Csapatunknak két dél-koreai ügynök is tagja lesz – pedig ez az ország nem is tagja a SOCOM-osztagokat fenntartó NATO-nak.

Már-már azt hittük, a szériának befellegzett. A Slant Six által készített, csak online játszható SOCOM-epizód leginkább programhibáiról híresült el, az eredeti fejlesztők pedig már évek óta – az előző számunkban tesztelt – MAG-gal foglalkoztak. A MAG megjelent, a Modern Warfare és a Battlefield között sikertelenül próbált meg milliós tábort megszerezni magának, így a tervezettnél hamarabb mutatta be a Zipper a következő játékát. Azt, amivel visszatérnek a gyökereikhez: idén ősszel érkezik a SOCOM 4!

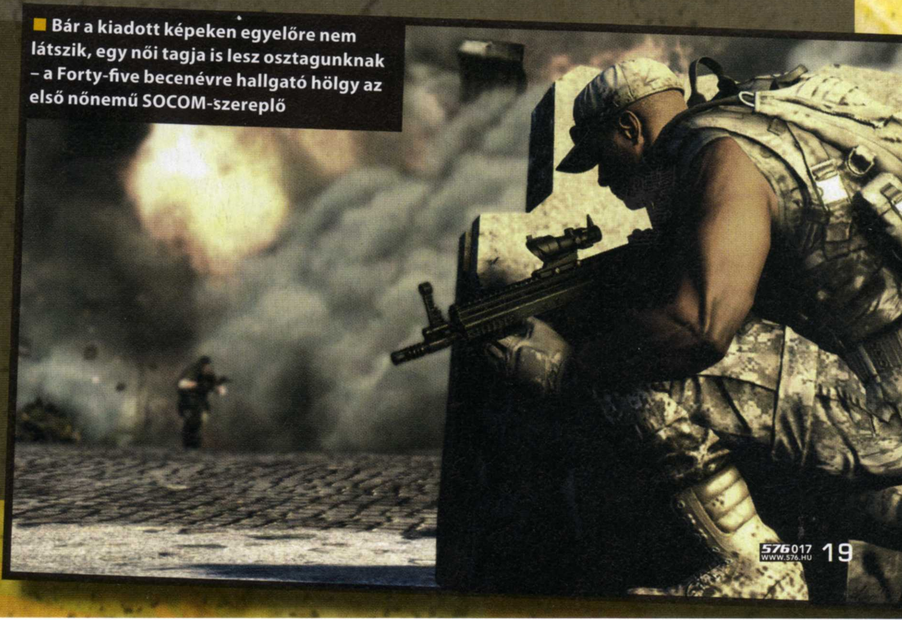
Az alapok természetesen nem változtak: külső nézet, az átlagosnál realisztikusabb játékmenet, kommandósok, modern fegyverek. Ami viszont átalakult, az a sztori. Oké, a klasszikus részekben is voltak egyjátékos missziók, de valljuk be, ezek sosem voltak túl népszerűek – bevallottan csak a gyakorlást szolgálták, no meg a PS2-es korszakban nem lett volna bölcs húzás kizárólag online játszható akciójátékot kiadni. Most ennek a lekezelt időszaknak vége – a Zipper designereiből előbújt a történetmesélő, így a 14 küldetésre bontott játékban kiemelten fontos lesz a sztorimód. Bár természetesen – siker esetén – a multi lesz az, ami évekre odaköti a játékosokat, de ezúttal minden téren fel akarják venni a harcot a legnagyobb konkurensekkel.

Így aztán egy ötfős kommandó élén Indonéziában kerülünk bevetésre. Természetesen eleinte semmi nem sikerül: a minket támogató NATO-sereget szétbombázzák, és eredeti célpontjainkról, a Naga terrorszervezetről is kiderül, hogy egy kormány irányítja őket. A sztori hat napot ölel fel, ennek során megismerjük négy beosztottunkat, és remélhetőleg változatos kalandokat élünk át. A történet folyamatosan zajlik, nincs küldetések közti bázislátogatás, készletfeltöltés – megyünk előre, dzsungelen, tengerparton, hegyen, völgyön és városokon át, mint egy különösen agresszív buldózer.

A játékmenetben fontos része lesz a fedezékek használatának, a parancsok kiadásának (az idő kicsit lelassul, de nem áll meg, amíg parancsnoki feladatainkat ellátjuk) és a terep kihasználásának. Merthogy most már rombolható a terep – no nem Red Faction-mértékben, de a kisebb kalyibákat, védfalakat azért szét lehet kapni egy-egy erősebb támadással (itt-ott kérhetünk légitámogatást is).

Multiplayer terén a SOCOM 3 vonalát viszik tovább: viszonylag nagy ütközetek (32 fő a maximum), várhatóan járművek is lesznek, no és már most biztosra vehetőek a letölthető tartalmak is. A legnagyobb változást a fejlesztők szerint az új játékmódok, illetve a rombolódó táj hozzák – mindenesetre reméljük nem megy át teljesen Battlefieldbe a játék… A grafika egyelőre nem nyújt semmi kiemelkedőt, de a késő őszi premierig ezen állítólag még rengeteget javítanak – és talán addigra az is kiderül, hogy mik lesznek azok a nagyon újító online játékmódok… ■

■ Bár a kiadott képeken egyelőre nem látszik, egy női tagja is lesz osztagunknak – a Forty-five becenévre hallgató hölgy az első nőnemű SOCOM-szereplő





[ÍRTA LIQUID]

FABLE III

kiadó microsoft fejlesztő lionhead platform x360 megjelenés 2010 vége

A szerzői film olyan alkotás, mely tökéletesen tükrözi a rendező saját elképzeléseit, egyfajta leképzése a saját személyiségének, ezüst vászonra festett, színes vélemény.

Ha videojátékok világában is létezik ilyesmi, ha szerzői játékokat keresünk, a Fable lehet rá az egyik fajsúlyos példa. A Fable ugyanis tipikusan Peter Molyneux, pontosabban az ő külön bejáratú víziója a szerepjátékok fejlődésének lehetséges útjairól. Molyneux az eddigi két Fable-lel szétszedte, és ha nem is tökéletesen, de jobbára sikeresen újra összerakta a zsáner alapelemeit, néhány alkatrészt a kukába hajított, másokat pedig gondosan újraformálva illesztett vissza.

A Fable a szabadságról és a választásról szól, utóbbit nem szerteágazó dialógusokon, hanem a tetteinken keresztül kínálva. A második rész tovább áramvonalasította a formulát, a három gombbal minden feladatot (közelharc, lövöldözés, mágia) ellátó harcrendszer, az egyszerűsített fejlődés és tárgyhasználat a klaszszikus szerepjátékok hívei számára talán túlzottan radikális lépésnek tűntek, ugyanakkor kinyitották a játékot egy szélesebb közönség előtt. Ha az első táborba sorolod magad, kapaszkodj meg: a Fable tovább menetel a Molyneux-i Úton, harmadik rész olyan RPG-alapvetésekkel számol le, mint a tapasztalati pont, a szintszerűen nyomon követhető karakterfejlődés – és rend kedvéért még a hagyományos kezelőfelületet is száműzi egy másik dimenzióba.

ÚJKOR

Változik a játék, változik a világ, ötven évet ugrunk az időben. Az első rész többé-kevésbé standard fantasy környezetét a folytatás modernebb, a tizennyolcadik század Európáját idéző elemekkel gazdagította, a harmadik felvonás pedig határozottan a Dickens-regények világa felé kacsingat. A Fable 3 Bowerstone-ja már nem az nagyobbacska, de alapvetően vidám város, amit a második részben megismertünk, a település sokkal inkább idézi a tizenkilencedik századi Londont – egy sötétebb színekkel festett, változatos gőzökbe burkolódzó, iparosodó nagyváros utcáit járhatjuk majd be. Az új kor új gonosza (esetünkben: a zsarnoki Logan király) sem a szokásos fantasy-rosszember lesz, az uralkodó sokkal inkább hasonlít modern diktátorra, mint a hatalomba és mágiába félig beleőrült mániákusra. Mániákus vagy sem, a feladatunk az ő fenékbe billentése lesz, a Fable 3 első fele teljes egészében az ellenállás megszervezéséről, és a király (valószínűleg: jó erőszakos) megbuktatásáról fog szólni.

De mi történik a második felében? Erről fogunk a legkevesebbet írni – mert erről tudunk a legkevesebbet. Tömörítve: a Fable 3 második felében te leszel a király, a játékmenet jelentősen változik, a döntéseid







Ez tényleg a játékból származó kép: a Fable 3-ban egyáltalán nem lesz klasszikus értelemben vett kezelőfelület, még a boltokban sem!

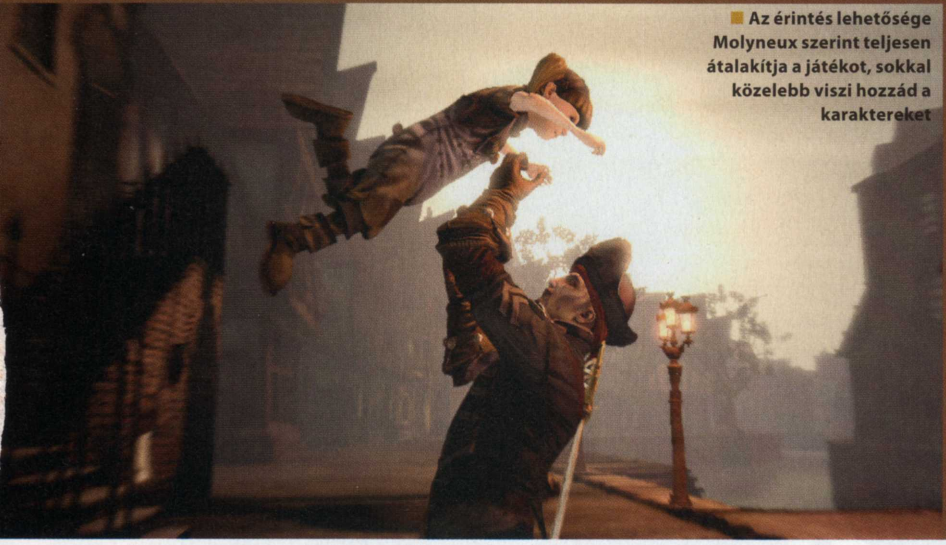
(pontosabban: az „ítéleteid", ahogy Molyneux fogalmaz) jóval hangsúlyosabbá válnak. Uralkodóként a birodalom gondja szakad a nyakadba, és a saját stílusodban intézheted az ország ügyeit: lehetsz jóságos király, vagy véres kezű akarnok, mint Logan volt. Izgalmas? Az, de a Lionhead nagyon keveset beszélt eddig róla, visszatérünk rá akkor, ha megszűnik a titkolózás. A Fable 3 első szekciója felépítésében, játékmenetében a Fable 2 direkt folytatása. Annyira az, hogy lehetőségünk lesz a korábbi karakterünk importálására, még akkor is, ha Molyneux szerint csak kis(ebb) szerepe lesz a dolognak, senki se számítson a Mass Effect 2 élet-halál döntéseket az új történetbe simító huncutságaira.

ÉSZREVÉTLEN FEJLŐDÉS

Elég sok információnk van viszont az újfajta fejlődési rendszerről, és az ehhez kapcsolható funkciókról. Mivel nincs tapasztalati pont (azaz: nincsenek többé beszipkázható XP-gömbök), a karakterünk leginkább a megszerzett tárgyakon és fegyvereken keresztül erősödik majd – méghozzá a szó legszorosabb értelmében. A második részben a zsíros cubákoktól gyógyultunk, de pocakot eresztettünk, és falhattuk kilószám a zellert, ha fogyni akartunk. A Fable 3 búcsút int ennek a rendszernek. A karaktered fizikai kinézete annak függvényében változik, hogy milyen fegyvereket használsz. Izmos, nagydarab harcost szeretnél? Használj méretes kétkezes pengéket. Soványabb, szálkásabb kinézetre hajtasz? A tőrök és pisztolyok lesznek a barátaid. Visszatér a cselekedeteinknek megfelelően alakuló fizimiska is, de a Fable 3 igazi újítása a fegyverek változása. A választott fegyvered a kinézetedhez hasonlóan fog változni. Légy jó fiú, és a penge ragyogni fog; gyilkolj ártatlanokat, és vér csorog majd belőle. A szisztéma egyébként ennél jóval komplexebb, a fegyver teljesen egyedivé tehető – a megölt ellenfelek számával párhuzamosan erősödik és alakul, méghozzá attól függően, hogy kiket, és milyen gyakorisággal kaszabolunk vele. A fegyver külön nevet kap (benne lesz a gamertaged is), és online lehet majd őket áruba bocsátani, illetve csereberélni.

A Fable 3 másik nagy újítása a „Touch" rendszer – ez a második rész sokféle kifejezését váltja fel. Pontosabban: részben megmaradnak azok is, de a korábban a kifejezések által betöltött szerepet most az érintés veszi át. Molyneux nem titkolja, hogy az érintés ötlete az ICO-ból származik: közvetlen fizikai kapcsolat egy másik karakterrel. Az érintésre két példát is mutattak, az egyikben a karakter lányát kellett hazakísérnünk kézen fogva, a másikban pedig egy koldust adtunk el rabszolgának. A békés, fecsegős, kézen fogós séta érzelmileg szöges ellentéte volt a koldus elcipelésének. Molyneux szerint komoly érzelmi töltetet ad a döntéseidnek, ha magadnak kell végrehajtanod őket: egy dolog rányomni egy „megyünk a bányába, eladlak" opcióra, és más végigvonszolni a fél városon egy síró, az életéért könyörgő karaktert. Az interakció egyébként nem merül ki a másik karakter megragadásában, egy rakás mozdulatot (simogatás, pofon, lökdösés...) tudunk végrehajtani, mindegyikhez más érzelmi reakció tartozik majd. Tudjuk, hogy a Fable 3 támogatni fogja a Natalt – gyaníthatóan az érintésnél kap nagy szerepet az ősszel debütáló mozgásérzékelős eszköz.

Nem beszéltünk még a kooperatív multiról. A Lionhead itt az előző rész hibáinak orvoslását ígéri, ezúttal egy az egyben átvihetjük a saját karakterünket a cimboránk játékába, és végre nem leszünk közös kamerához sem kötve. Helyes, mert az a Fable 2 leggyengébb láncszeme volt – végre teljes szabadságunk lesz a haverunk világában is. A játék ősszel jelenik meg, feltéve, ha Molyneux úr életében először képes lesz késedelem nélkül befejezni a játékot… ■



Az érintés lehetősége Molyneux szerint teljesen átalakítja a játékot, sokkal közelebb viszi hozzád a karaktereket



AZ ÖTLETET, AMI AZ EA-NEK NEM KELLETT, AZT A THQ ARANNYÁ NEMESÍTETTE TAVALY ÉS ELSŐ KETRECHARC-SZIMULÁTORUKKAL HATALMASAT ROBBANTOTTAK. LASSAN ELTELIK EGY ÉV, ÉS A FEJLESZTŐK AZÓTA IS AZON MUNKÁLKODNAK, HOGY PORIG ALÁZZÁK AZ ELŐZŐ RÉSZT A 2010-ES EPIZÓDDAL...

UFC UNDISPUTED 2010



[ÍRTA: THREEPWOOD]

kiadó **thq**
fejlesztő **yuke's**
platform **x360, ps3, psp**
megjelenés **máj. 28.**

A sors fintora, hogy Dana White, a UFC szervezet elnöke először az EA-t kereste meg, hogy digitális formába öntesse a ketrecharcot, ám az Electronic Artsnál nem láttak fantáziát a dologban (persze azóta már észbe kaptak, s hegesztik a maguk MMA játékát). A THQ-nál viszont igen, és milyen jól döntöttek: a megjelenést követően sokáig időzött a toplisták élén az UFC 2009 – teljesen megérdemelten. Egy remek játékot kaptunk a többnyire eddig pankrátor-játékokat gyártó Yuke's-tól, de ahogy az mindig lenni szokott: van hova fejlődni...

OKTAGON KETRECE ÚJRA MEGFESZÜL

Mivel még nem került a kezeink közé a játék és videót is csak néhányat láttunk, így többnyire az ígéretekre kell támaszkodnunk az előzetesben, amik nagyon impozánsak, ráadásul teljesen reálisak. Ami talán az előző rész legszembetűnőbb fogyatékossága volt, hogy a karakterek elég darabosan mozogtak, birkóztak, nagyon érződött az egyes animációk közti váltás. Nos, köszönhetően a megkétszerezett számú és felturbózott minőségű animációnak és az átdolgozott földharc- és fogásrendszernek, sokkal gördülékenyebben kapcsolódnak össze majd a mozdulatok, s remélhetőleg teljesen megszűnik a darabosság.

A másik – ami számomra felettébb frusztráló volt az eredetiben –, hogy az irányítás meglehetősen kusza volt, legalább húsz-harminc csatának el kellett telnie, mire elsajátítottuk a megfelelő mozdulatokat. Egyszerűsítésen ugyan nem esett át a játék, de legalább kicsit átdolgozták a gombkiosztást, így nem (mindig) kapunk majd kézgörcsöt, ha megpróbálunk kikerülni egy durva szorításból vagy idegbajt, amikor már azt se tudjuk, merre és milyen félkörívet kéne leírni, hogy egyáltalán feltápászkodjunk a földről. A földharcot, illetve a birkózást próbálták gördülékennyé, kiegyensúlyozottabbá tenni, így gyorsabban válthatunk fogást, egy jól ütemezett ellenfogással vesztett szituációkból is a jobb pozícióban lévő játékos fölé kerekedhetünk, no és az ökölharc is folyamatosabb és változatosabb lett, sőt ha minden igaz, lesznek elhajlások külön is, nem csak egy-egy speciális ütés



részeként. Menet közben változtathatjuk az alapállást a nyerő taktika érdekében, ami mondjuk már épülhet arra, hogy nekirontunk az ellenfélnek, akit felkenünk a ketrec oldalára (ekkor megcsodálhatjuk, hogy jé, mozog már a rács is!) és az oktagon falait kihasználva kényszerítjük földre a sporttársat. Ha meg nagyon ügyesek vagyunk, az ellenfelünk meg túl szívós az agyhalálhoz, akkor a 2010-es epizódban már előfordulhat, hogy a bíró állítja meg a játékot technikai KO-val.

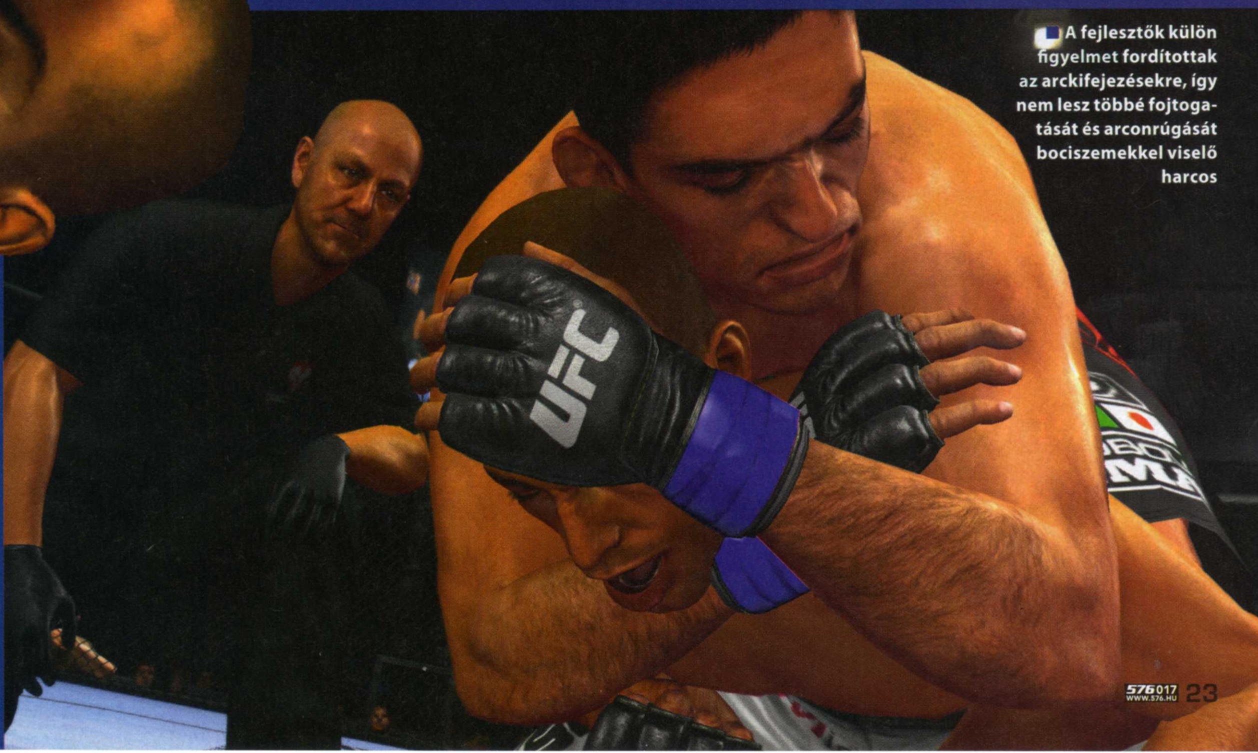
Három új harcstílus érkezett, méghozzá a karate, a greco-román birkózás és egy orosz technika, a sambo. Mindemellett a karaktergenerátor is okosabb lett, immáron teljesen testreszabhatjuk a létrehozott játékosok harcstílusát, azaz mozdulatról mozdulatra mi rakhatjuk össze arzenálját, hogy aztán teljesen egyedi összeállítással gyepálhassuk a népet. Az átalakított menürendszernek köszönhetően (istenem, de ráfért...), könnyedén öltöztethetjük, tetoválhatjuk harcosunkat, illetve cserélgethetjük a szponzorok logóit a nacin. De ha már karakterek, akkor tegyünk említést a kibővült karakter-listáról, na meg hogy minden eredeti játékos fotorealisztikus fizimiskát kapott, az egyedi tulajdonságokról nem beszélve.

Noha túl gyors folytatásnak tűnhet a 2010-es kiadás, a látottak alapján az UFC tényleg előre tudott lépni!

KETRECBEN SZÉP AZ ÉLET...

Játékmódok terén sincs állóvíz, új módok érkeztek; Title, illetve Defense meccsen értelemszerűen a bajnoki cím megszerzése vagy megtartása lesz a cél, a Tournament módban pedig egyszerre 16-an is játszhatunk a bajnoki övért. A Classic Fight mód is megváltozott (hogy mennyire, azt még nem tudjuk), illetve a karrier mód sem maradt érintetlen. Ez utóbbinál ugye a felturbózott karaktergenrátor sokat dob, illetve az ésszerűsített menürendszer, de a fejlődés is megváltozott némileg. Ezúttal már nem egy-egy harcművészetet fejleszthetünk globálisan, ha ellátogatunk valamely iskolába, hanem konkrétan a mozdulatainkat csiszolhatjuk tökélyre, például növelhetjük szorítási erőnket, vagy éppenséggel teljesen új technikákat is megtanulhatunk majd. Egy új rendszernek köszönhetően a program figyeli mit és hogyan szeretünk csinálni (akár edzésen, akár élesben) és ezeket az információkat felhasználva a kommentátor is változatosabban közvetít majd, illetve ellenfelünk is felkészültebb lesz, így ne csodálkozzunk, ha a jól begyakorolt ütéssorozatunkat egy jól irányzott ellentámadással rendre megállítja.

Nem írtam még az egyik legfontosabb újításról, az online módról. Itt aztán tényleg sokat fejlesztettek a programon, hiszen ligákat, klubbokat alapíthatunk, edzhetünk majd másik játékosok karakterei ellen, növelhetjük hírnevünket, ezáltal komolyabb szponzorokat szerezve, részt vehetünk más klubok által indított tornákon. Egyszóval megpróbálnak egy interaktív közösséget építeni a program köré, aztán majd meglátjuk ez mennyire fog sikerülni, illetve megvalósulni, de papíron mindenképpen kecsegtetően hangzik. Kategóriáján belül az UFC 2009 nagy meglepetése volt a tavalyi évnek, hamar megszerettük brutalitása és a sportág aránylag pontos ábrázolása miatt, na meg a remek játékmenet is hozzájárult a sikerhez. A fejlesztők pedig nagyon elszántak, hogy az előző részt kenterbe verjék és legalább egy dupla olyan jó ketrecharc-szimulátort alkossanak meg idén is!



A fejlesztők külön figyelmet fordítottak az arckifejezésekre, így nem lesz többé fojtogatását és arconrúgását bociszemekkel viselő harcos

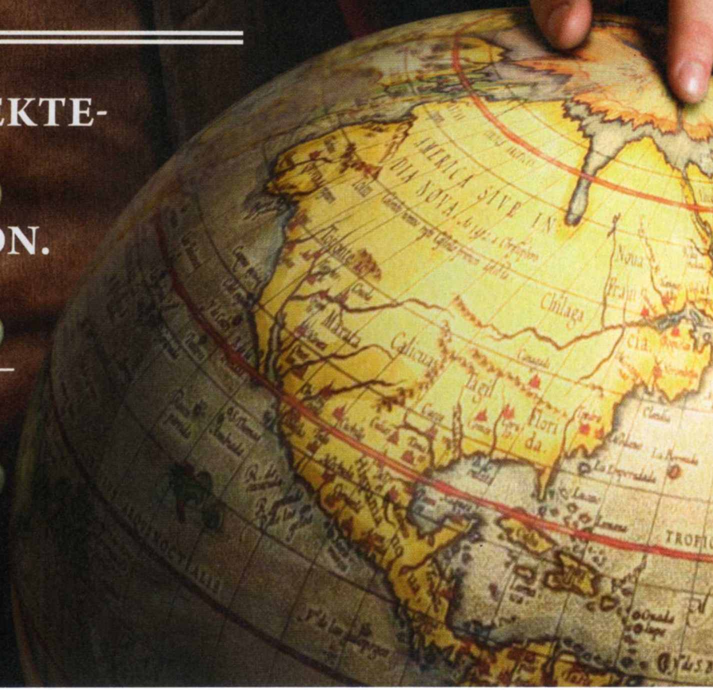




[ÍRTA **W**]

CIVILIZATION V

KISEBB KIHAGYÁS UTÁN 19 ÉVE LEFEKTETETT ALAPOKAT MEGMOZGATVA ÉS ÚJRAÍRVA TÉR VISSZA A CIVILIZATION. FORRADALMI ÚJÍTÁSOK ÉS FINOMHANGOLÁSOK AZ ÖTÖDIK RÉSZBEN – CIVILIZÁCIÓÉPÍTÉS KEZDŐKNEK ÉS RAJONGÓKNAK!





kiadó
2k games
fejlesztő
firaxis
platform
pc
megjelenés
2010. ősz

Van, aki nem bírja abbahagyni és van, aki nem tud mást csinálni – ha valakire, hát a Firaxisra és annak vezetőjére mindkét leírás igaz. Kevés olyan stúdió van, ami – kis túlzással – közel húsz éve szinte pontosan ugyanazt csinálja. Visszafogottan, erősen korlátozott darabszámban, apróbb mellékágakkal. És bár az első Civilization szigorúan nézve még nem a Firaxis nevéhez köthető, a sorozatot igazán meglendítő későbbi részek már az ő nevük alatt futottak. És futnak mind a mai napig, a Civilization azon kevés szériák egyike, melyeket nem kezdett ki az idő vasfoga, pontosan ugyanott helyezkednek el a videojáték egyetemes térképen, ahol tették azt egy évtizeddel korábban: a csúcson. Éppen ezért is meglepő hát, hogy a számozást tekintve még csak az ötödik felvonás jön, ráadásul ez az első, ami igazán nagyot mer újítani. Mert bár a Civilization III megpróbálta egyedibbé faragni az egyes nációkat, a negyedik rész pedig komoly befolyásoló tényezőként elsőként tapicskolt a vallás nem éppen átlátható és könnyen számok nyelvére fordítható világába, egyik sem volt képes arra, hogy a kis érckalapácsával ne csak megkocogtassa, de akár a padlóig is lebontsa az alapokat. Megteszi ezt most, 2010-ben a Civilization V: istenkísértés vagy nélkülözhetetlen vérfrissítés?

Nem egy sima, kicsit alakuló folytatás, hanem egy minden téren reformot ígérő újrakezdés – ez a Civ5!

CHURCHILL ÉS CÉZÁR

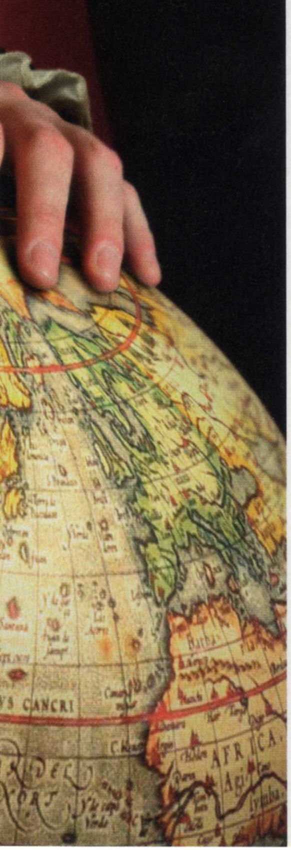
Lehetett volna másképp is: maradhatott volna minden a régiben. Elég lett volna frissíteni egy alaposat a megkopott tálaláson, itt-ott alibiből bevezetni pár nagynak mondott újítást, amelyre jól csengő marketingszövegeket lehetett volna írni és elkelt volna 2-3 millió példányban, ahogy szokott - mert a Civilization neve köveket és hegyeket mozgat meg a maga nem éppen kicsi szubkultúrájában. De nem így lett: amit a Final Fantasy csak a tizenharmadik alkalommal mert megtenni, azt a Civilization már az ötödik körnél elindítja: felkapja a startpisztolyt és elsüti, a pisztolycső robbanásszerű hangjával indítva el egy szinte minden tekintetben új korszakot.

Ami első blikkre egyáltalán nem tűnik annyira újnak, hiszen a Civilization lélektana és legfőbb célja változatlan. Nulláról felépíteni az emberi kultúrát, feltalálni a kereket, az írást, a fémet és az olyan nélkülözhetetlen kiegészítőket, mint az internetet meg az űrbéli kutatószondát, menet közben pedig le lehet nyomni a rivális kultúrákat, ha éppen úgy hozza a történelem. A harcias, ritka esetben baráti kultúrák kezelése eddig is fontos faktor volt, most viszont teljesen megváltozik a gép viselkedése. Erre pedig szükség volt: a Civilization pár, papíron akár több tucat népcsoportot is ismer, de pár ritka kivételtől (és néhány nagyon kevés speciális egységtől) eltekintve különösebb határvonalat nem húzott közöttük.

Idáig. A Civilization V a karizmatikus vezetőket már nem egyszerű portréként kezeli, hanem olyan lényekként, akiknek személyiségük és szeszélyeik vannak, és akiktől kitelik olyan taktika alkalmazása is, melyet a valóságban nem erőltettek. Az olyan extrémitások, mint Gandhi atombomba-használata sokkal ritkábban jelentkeznek, a 18 vezér hajlamos rendkívül egyedi módon viselkedni. Katalin cárnő például szívesen rugdossa egyre távolabbra országa határait, újabb és újabb területeket foglalva el, a városok létesítéséért viszont annyira nem rajong, így inkább sok kisebb településből építi fel a birodalmát, mint nagy megapoliszokból. Erzsébet királynő ezzel szemben a tenger felé való terjeszkedést szereti, inkább flottát, mint gyalogos hadsereget építve. A mesterséges intelligencia ennek ellenére nem kiszámítható – Gandhi nem fog mindig a népesség növekedésnek hódolni. Lehet, hogy hajlamos lesz rá, de mindig a helyzetnek megfelelően cselekszik. Módosító tényező lehet a kezdőpozíció vagy épp a közeli nyersanyag-lelőhelyek mennyisége és fajtája – ha London mellett csak lovak nyihognak a térképen, akkor Erzsébet is inkább fog belőlük huszár-alapanyagot faragni, mint tengerjáró hajót; lóbélből az amúgy is nehéz lenne…

MÁTRIX

Ám ez többé-kevésbé csak kozmetika – ahhoz, hogy ez tényleg működjön más is kell. Mágia, csoda, vagy épp egy komplett újraírás. A mesterséges intelligencia fogalmát szinte minden játék előre meghatározott utasításokként kezeli. A helyzetre B reagálás, C helyzetre D válasz. A Civilization V viszont nem ilyen: ténylegesen intelligenciát kapott, olyat, amely több szinten kezeli az egyes meccseket, mindegyikhez más feladatot rendelve. A legalsó szinten lévő csak az aktuális harcokkal foglalkozik: megnézi, hogy milyen egységek állnak a közvetlen rendelkezésére, összehasonlítja azok tulajdonságát a játékoséval és dönt arról, hogy érdemes-e tört ragadni. Az e fölött lévő szint már a térképet figyeli, gondoskodik az utánpótlásról és megnézi, hogy hol is érdemes harcolni. E fölött már jóval összetettebb rutinok lépnek életbe, a harmadik modul már a térképet nézi, meghatározza a stratégiailag fontos helyeket, kigondolja, hogy merre érdemes terjeszkedni, hol érdemes városokat alapítani. A legmagasabb pozícióban a „generális" áll, az





A határvonalak szerepe ezúttal sokkal fontosabb lesz, mint bármelyik korábbi részben. Hasonlóképp, a nyersanyag-források (mint a képen az elefántcsonté) is nagyobb prioritást kapnak, hisz kapacitásuk nem végtelen. Így egy olajlelőhelyért tényleg öldöklő harcok folyhatnak majd...

a mesterséges intelligencia, ami mindezt összefogja, de legfőképp a központi taktikára fókuszál, arra, hogy milyen módon szeretné megnyerni a játékot, a termelést és a lépéseket pedig ehhez igazítja. Ha gazdasági fölényre lát esélyt, akkor meggyorsítja a terjeszkedést, ha a katonai dominanciát szemeli ki, akkor létrehozza azt az infrastruktúrát, ami a legjobban kedvez az egységgyártásnak. Éppen ezért az AI inkább kevesebbszer lép harcba, akkor viszont olyan küzdelmeket indít, melyek a fő célhoz kötődnek és nem egy lokális problémát orvosolnak.

Ebben a döntésben különösen nagy szerepet játszik a játéktér átformálása. A Civilization a terepet nem négyzetekre, hanem hatszögekre osztja, valahogy úgy, mint tette azt a Panzer General a maga idejében. Az újraformálás mellett több érv is szól: sokkal természetesebb hatás érhető el ezáltal a felépítést és a külsőségeket tekintve, nő a mozgástér és változnak a taktikai lehetőségek. Sőt, ezek tulajdonképpen újraíródnak – a hexagonokon például megszűnik az egységek egymásra halmozásának lehetősége. Minden egyes területrészen egy adott típusból csupán egy darab lehet, mellette csupán egy átlagos peon fér el. Ez pedig újraírja a hadviselés alapvető szabályait, hiszen az ostromok során előszeretettel alkalmazott taktika itt már nem csak, hogy nem életképes, de meg sem valósítható. Mindezt tetézi, hogy a városok most már képesek saját magukat is megvédeni és nem feltétlenül kell állandóan egy búzazabáló hadosztályt a falak között állomásoztatni – bár ennek a lehetősége természetesen továbbra is adott.

A játékban lesz random pályagenerátor is, de most kiemelt szerepet kapnak a történelmi scenáriók is!

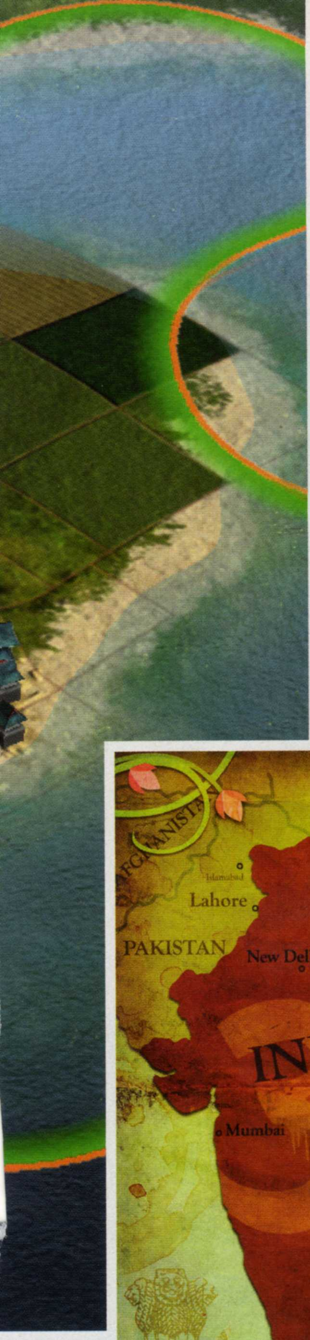
300

Hogyan és hol zajlik akkor a küzdelem? Tulajdonképpen mindenhol máshol, elsősorban a határvidékeken: a Civilization V-ben sokkal hatékonyabb és szerencsésebb a nyílt terepen megállítani az inváziót, mint a városokba befészkelődve, gyakorolva az ellenállás művészetét. Főleg, mert a katonai győzelemhez most már nem kell minden egyes települést elfoglalni vagy a porig rombolni, elég csupán a fővárosról gondoskodni. A taktikusság előtérbe helyezése miatt minden eddiginél fontosabb szerep jut a terepviszonyoknak és az adottságok kihasználásának, hiszen az egységelhelyezés korlátai miatt egyáltalán nem mindegy, hogy ki és hol is várja a harci indulót. Ez az íjászok és a távolsági harcra képes katonák esetében látványos, akik már képesek nem csak több mezőt áthidalni, de átlőni az egyszerű gyalogosok fölött is. Dombos, hegyes helyszínek esetében ez határozottan előnyös, hiszen a spártai taktika, a magaslatok által övezett vékony folyosó kihasználása a túlerő ellen már nem csak ábránd, hanem használható stratégia, amellyel az ellenség létszáma rendkívül gyorsan leapasztható.

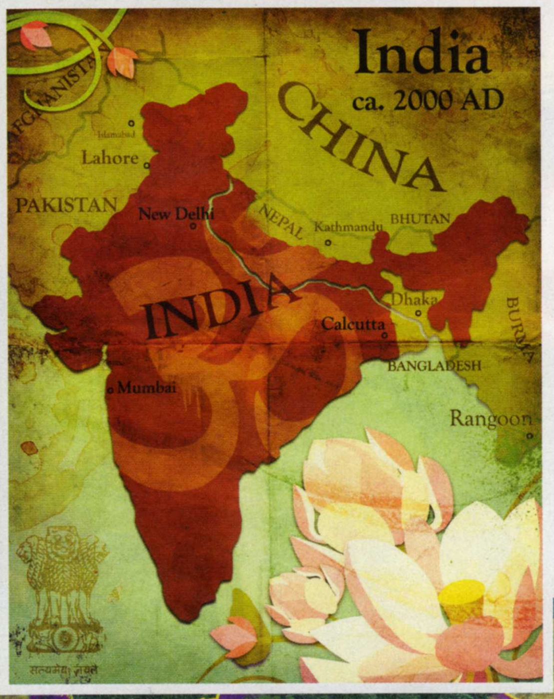
Ami eddig különösebben nagy problémát nem jelentett, mert bár a tapasztaltabb egységek jobban küzdöttek, de az utánpótlás gyors gyártása viszonylag kiegyensúlyozta a szívósabb katonák pótlását. Eddig: a Civilization V teljesen máshogy kezeli a nyersanyagok kérdését és a mennyiséget helyezi előtérbe. Viszont a való élethez hasonlóan ez véges, egy fémbánya vagy egy ló-lelőhely nem képes egy egész hadsereget kiszolgálni és csupán alig fél tucat épülethez, peonhoz, ágyúhoz elegendő tartalékkal rendelkeznek. Ahhoz, hogy a lelőhely felfrissüljön, az ebből létrehozott épületnek vagy egységnek el kell pusztulnia – feltéve, ha nem sikerül újabb bányát találni. Az ötlet mindenképp hitelesebb, mint az eddigi megoldás, nagyobb odafigyelést követelve meg a menedzselés terén: most már van ok küzdeni a sereg életben tartásáért.

A kereskedelem és a kultúra esetében ez viszont inkább segítség, mint hátráltató tényező: mivel a vallás teljesen eltűnt a játékból (történelmi fontossága és játékmenetbeli népszerűsége ellenére), ezért a határok terjesztésénél, a lakosok boldogságának növelésénél határozottan nagy segítséget nyújtó luxuscikkekből elég akár egy is, hogy azok az egész birodalomra kifejtsék a hatásukat. Ez pedig leginkább a kereskedelmet élénkíti, hiszen minek két festékanyag-lelőhely, ha csak az egyikre van szükség – a másikból pedig vaskos profit szerezhető. A diplomácia erőltetése nem véletlen, a Civilization esetében ez mindig is egy hatalmas Achilles-ín volt, amire már nagyon régóta ráfért egy









CIV.NET

A Civilization V nem véletlenül tartalmaz beépített böngészőt: június magasságában startol el a facebookos Civ bétája. A világgazdaságot eséllyel megrengető ingyenes játékról szinte semmit sem tudni, annyi biztos csupán, hogy száz százalékosan hű akar lenni a Civekhez. A Civilization Network persze nem lesz tök ingyenes, a 2K a valós pénzért kínál majd dolgokat – az egyik terv szerint például gyorsabb egységgyártást. Váltig állítják, hogy a fizetősök nem lesznek nagy előnyben és nem borítják fel a kényes játékegyensúlyt. Persze, hallottunk már ilyet a Travian kapcsán is...

komplett tatarozás, főleg, mert a (szintén Sid Meierhez köthető) már tizenakárhány éves Alpha Centauri színvonalát mindmáig nem sikerült e téren elérni. Ha drasztikus módosítás e téren nem is várható, az olyan apróságok, mint a kereskedelmi egyezmények bevezetése mindenképp nagy előrelépés a téren, hogy az egyes civilizációk ne csak egymás kihasználására törekedjenek, de ténylegesen együtt is működjenek. A rivalizálás és a harc persze elkerülhetetlen, különösen akkor, mikor egy határvárosról, egy minibirodalomról van szó.

A Civilization számára ez egy teljesen új fogalom: az ötödik részben nem csak a 18 fő civilizáció lesz jelen, hanem apró, komplett birodalmat létesíteni képtelen népek is. Az egyik ilyen a magyarok lesznek – ők (másokhoz hasonlóan) városállamokként vannak jelen, egy településsel (Budapesttel), amely általában egy rendkívül ritka nyersanyag-forrás közepén helyezkedik el, esetleg olyan bónuszt ad a kereskedelem, a diplomácia vagy a hadviselés terén, melyet ignorálni nem éppen a legjobb ötlet. A városállamok akár el is foglalhatóak, épp úgy, mint egy barbár település, de érdemesebb velük diplomáciai kapcsolatot fenntartani, hiszen az ajándékok, a pénzbeli segítségnyújtás után lojálissá válnak, megsegítésük (például egy külső agresszortól való védelem) után pedig vértestvéri státuszba lépnek. Szerepük kritikus fontosságú, akár komplett háborúk is kitörhetnek a birtoklásukért vagy a lojalitásukért, igazi gyújtóbombaként helyezkedve el a diplomáciai kapcsolatok szövevényes hálójában.

TOTÁLIS HÁBORÚ

Újításokból tehát nincs hiány, gyakorlatilag minden téren várhatunk friss megoldásokat. A nulláról újragondolt, a minimalizmus felé elmozduló, de a komplexitást is megmutató kijelzők mellett igazán nagy változáson a külső ment át: minden sokkal természetesebbnek hat, hisz a geometria és a magaslatok összehangoltsága miatt a Civilization V már inkább hasonlít egy látványos műholdfelvételre, mint egy makettbirodalomra. Főleg, mert a terepek színpalettája és stílusa kontinensről kontinensre, népcsoportról népcsoportra változik, így próbálva meg szimbolizálni az egyes kultúrák eltérő lakhelyét és mentalitását. Igaz, ha ez valakinek nem tetszik, továbbra is igénybe veheti a rajongótábor képességeit – a Civilization még mindig nagyon erőteljesen támogatja a közösséget, az új, sokkal egyszerűbb és igen felhasználóbarát térképszerkesztővel bárki megálmodhatja a maga birodalmát, de nagyobb hozzáértéssel szinte mindenbe belenyúlhat. Ezt pedig terjesztheti is, egy csomagban, a Firaxis hivatalos modkezelő felületén és csatornáján, sokkal átláthatóbbá és egyszerűbbé téve a modok kategorizálását és használatát.

Ha nem is minden téren, de a legfontosabb területeken a Civilization V bátran lép előre, ráadásul hétmérföldes csizmával. Egy sikeres sorozat esetében ez talán kissé meglepő, de húsz év elmúltával talán már éppen időszerű – a kérdés már csak az, hogy meghálálják-e a rajongók, vagy barbárokként döntögetik majd a kapukat. Persze csak miután letudták a maguk Civilization-adagját – a háború előtt még pont van idő egy újabb körre! ■





L.A. Noire

KIADÓ
TAKE-TWO

FEJLESZTŐ
TEAM BONDI

PLATFORM
PS3, X360

MEGJELENÉS
SZEPTEMBER

Sok-sok év titkolózás után lehull a lepel a noir-korszakot felkaroló L.A. Noire-ról. Nyomozás a negyvenes évek Los Angelesében, realizmusra, esőre és rémes bűntettekre hangszerelve.

[ÍRTA **W**]

Az 1947-es év egy szerdai napon vette a kezdetét. Január elseje jeles nap volt: a brit szénbányák kikerültek az állami kézből, Nigéria erősen korlátozott autonómiát kivívva indult meg a függetlenné válás útján, Kanada pedig megkezdte teljes kiválását a brit birodalomból. A világ még a második világháború utóhatásait nyögte, próbálta helyreállítani megtépázott becsületét, méltóságát és stabilitását. Ki pénzzel, ki hatalommal, ki erővel, ki pedig a bűnnel. Mert a noir aranykorszaka nem éppen a biztonság szótári definíciója – Los Angeles ekkor már az angyalok városa volt. A halottaké, azoké, akik a koszos utcákon, a sötét sikátorokban és a dohos csatornákban vesztették életüket. Keménykalap, ballonkabát és mindent átitató nyers cigarettafüst: egy letűnt korszak elevenedik meg, újraírva a korhűség fogalmát és azt, ahogy a modern videojátékok készülnek: innováció és forradalom a múltba ágyazva.

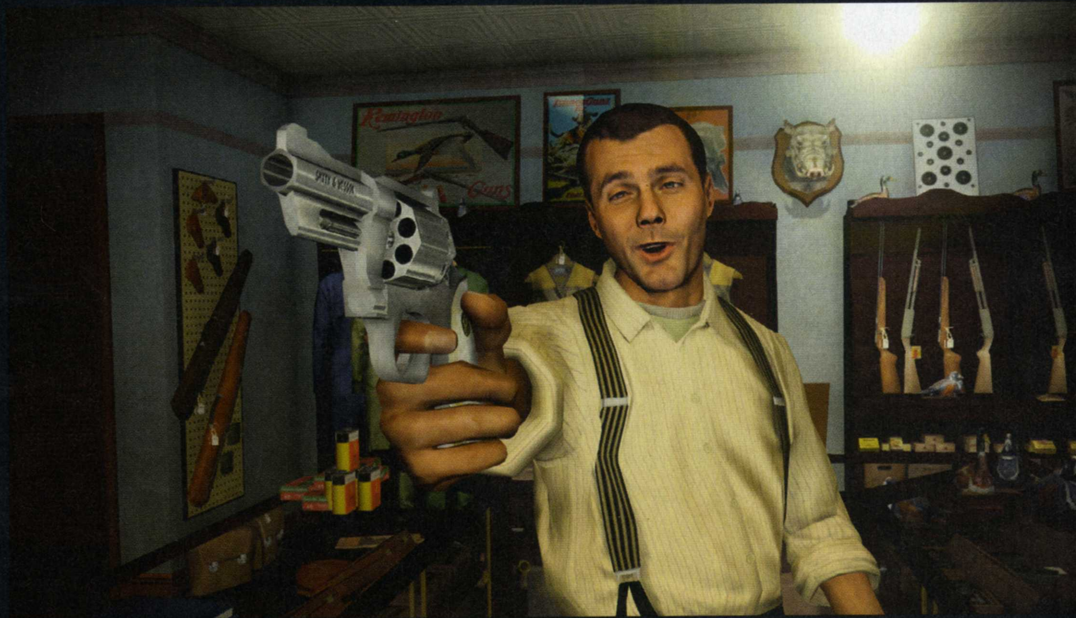
SZIGORÚAN BIZALMAS

Minden egy elhagyatott autóval kezdődött. Nem tűnt különösebben kiemelkedő esetnek, egészen addig, míg a rézsútos ajtón át vér nem kezdett folyni a koszos padkára, pár méterrel arrébbról pedig előkerült egy véres csődarab. Gyilkosság történt? Nem kizárt, hiszen a rendszám ellenőrzése után kiderült, hogy az autó egy bizonyos Eugene White tulajdona, aki pár nappal ezelőtt eltűnt a föld színéről. Uraim, úgy tűnik, van egy ügyünk: Cole Phelps nyomozó mégsem lógathatja egész nap a lábát.

Az L.A. Noire nem akciójáték – legalábbis nem az, aminek mindenki el akarja könyvelni. Vagyis nem a negyvenes évek Amerikájába ágyazott Grand Theft Auto-klón, még ha a producer (a Rockstar Games vezetősége) leginkább ebben a zsánerben is mozog. Akkor mégis











mi? Történetorientált, kalandjáték-elemek által vezérelt interaktív krimi, némi lövöldözéssel, némi vezetéssel és temérdek párbeszéddel. Detektívregény és film, kontroller köré fonva. És ennél jobban már csak egy szóval lehetne körülírni az L.A. Noire-t – megalománia. Mert ugyan mi más mondható el a játékról, ami már több mint fél évtizede fejlesztés alatt áll és olyan ígéreteket puffogtat, minthogy újraírja a játékkészítés szabályait és metódusait?

REKVIEM EGY ÁLOMÉRT

Kalandjáték, ami úgy működik, mint a GTA, állítja a producer. Ez pedig első blikkre egyáltalán nem tűnik fel. Nincs hatalmas felhőkarcolók övezte város, nincsenek az utakon vadul száguldó autócsodák, nincsenek rosszban sántikáló maffiózók és nincsen kötetlen bűnelkövetés sem. És ebben semmi meglepő sincs, a naptárak 1947-et mutatnak, az ablakon kinézve Los Angeles utcái sejlenek fel, neontáblákkal, hatalmas kirakatokkal és lassú tempóban csöpörgő esővel. Ráadásul ez nem egy a játékmenethez igazított álomvilág, hanem a város, ahogy akkor és ott kinézett: a Team Bondi nem egyszerűen elképzelte, hogy milyen lehetett a huszadik század közepének korszaka, hanem éveket töltött kutatómunkával, beleásta magát az archívumokba, kibányászott onnan közel kétszázezer fotót és újságkivágást, leporolta a kék itatóspapírokat a helyi önkormányzat pincéjében és az eredeti tervrajzok alapján hozta létre Los Angelest. Aprólékosság? Több annál: szenvedély, elszántság és a tökéletességre való törekvés; már-már őrültség. Az L.A. Noire környezete egy olyan korszak újraálmodása, melyet ennél alaposabban felépíteni a semmiből ennél jobban lehetetlen feladat, mind a való életben, mind a virtuális térben. Akkurátusan a helyükre pakolt, mára már nem is létező utcák, igazi, akkori árucikkekkel teletöltött kirakatokkal, az akkori divatnak megfelelő öltözetben flangáló emberekkel. A város, ami autópályák nélkül, méhkasként rajzó masszív autótömeg nélkül elképzelhetetlen – az L.A. Noire-ban ez mégis megtörténhet.

Ám ez L.A. Noire még ezen is túlmutat. Hiszen a helyszín adott, de mi van azokkal, akik nem játéktérré, hanem várossá teszik a hatalmas háztömböket, a gyengén megvilágított bérlakásokat, a táblák övezte sugárutakat? Az emberek, azok, akik a mindennapi teendőiket végzik, akik éjjel és nappal is az angyalok városát járják. Ki munkába igyekszik, ki haza tart onnan, ki bűnt követ el, ki a bűnt üldözi. Egy ilyen hatalmas, több négyzetkilométernyi területet élettel megtölteni nagyon nehéz feladat, olyan, amibe sokan belebuktak már és még sokan is fognak a generációváltás miatti megtöbbszöröződött követelmények miatt. Nincs annyi animátor, nincs annyi modellező és nincs annyi grafikus, hogy elkerülhetetlen legyen az önismétlés, a gépiesség és az érzés, hogy korlátok közé szorul a játékos. És itt jön képbe az csodálatos áfium, a kígyóolaj, ami mindenre gyógyírt ad – forradalom a karakterek létrehozása terén.

SZÁRNYAS FEJVADÁSZ

A robotika tudományában forog egy kifejezés, melynek magyar megfelelője nincs, ez az uncanny valley. Az a pont, mikor az élethű emberábrázolásban akad egy olyan pont, ami a nézőt elriasztja

■ **Az L.A. Noire a tévésorozatok világából keresett segítőt: a főszereplőt a Med Man-sorozat sztárja, Aaron Staton játssza, az átvezető videókat pedig a széria egyik fő rendezője, Michael Uppendahl irányítja**





■ A játék neve Noire, a stílusé viszont csak noir – a plusz betűt az urbánus legenda alapján egy, franciául nagyon nem tudó programozó tette oda, aki először létrehozta a játék start-képernyőjét

NOIR ALAPOK

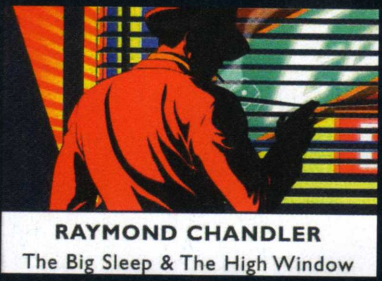
A NOIR KIFEJEZÉS ELSŐSORBAN A FILMEK VILÁGÁBÓL SZÁRMAZIK. A NEGYVENES ÉVEK KÖZEPÉN MEGINDULT STÍLUS LEGINKÁBB AZ ERŐSZAKOS BŰNÜGYEKET TAGLALÓ KRIMIKRE RAGADT RÁ, AZOKRA, AHOL NEM VOLT EGYÉRTELMŰEN POZITÍV A MAGÁNYOS FŐHŐS, AHOL AZ ERŐSZAK, A SZEXUALITÁS NAGY SZEREPET JÁTSZOTT – ÉS PERSZE SZINTE MINDIG ESETT AZ ESŐ A KÖDÖS, SÖTÉT HELYSZÍNEKEN, A DOHÁNYFÜST ÁRNYÉKÁBAN.



DISCWORLD NOIR **Korongvilág-játék az ismert Korongvilág nélkül. A rajongókat azonnal elvarázsoló Discworld Noir a negyvenes évek világába ültette át Terry Pratchett klasszikusát, ahol meglepően jól működött. Történet egy nem túl sármos nyomozóval, egy közepesen szép nővel és persze eszméletlenül sok humorral és vérforraló beszólással, vérbeli kalandjátéknak álcázva. Ha kihagytad, itt az idő, hogy pótold – az évek alatt mit sem veszített hangulatából!**



A MÁLTAI SÓLYOM **Az első igazi noir az 1941-ben kiadott A máltai sólyom volt. Minden idők egyik legnépszerűbb krimije a sablonok ősatyja: a sármos nyomozót (Humphrey Bogart) felkéri a végzet asszonya, de az események végül gyilkossági üggyé tornyosulnak, középpontban egy XVI. századi kinccsel, a drágakövekkel kivert máltai sólyommal.**



RAYMOND CHANDLER **Az angol-amerikai Chandler a modern detektívregények atyja. 1933-ban indult karrierjének központi eleme a karakterizálás volt: Chandler hús-vér emberré tette főszereplőit, az általa kitalált szereplők szinte egybeolvadták a műfajjal. Sam Spade és Philip Marlowe olyan a magándetektívek világában, mint Sherlock Holmes a nyomozókéban.**

– a mozgás robotikussága, a gesztusok és arckifejezések hiánya (sok részlet már annyira stimmel, hogy a néhány nem élethű dolog hirtelen igen feltűnő és zavaró lesz). A köztudatban már több mint egy évtizede létező anomáliára megoldást eddig senki sem talált. Ott van ugyan az életszerű mozgás ábrázolását kívánó motion capture, de az elsősorban csak az alsótestet fedi le, az arckifejezéseket nem. Ezért néznek ki olyan furán a Mass Effect emberszabású lényei, ezért hiteltelen a Beowulf vagy a Polar Express színészkedése. És pontosan ezért is tartott annyi évig, míg az L.A. Noire elrugaszkodott a tervezőasztalokról.

Az új technológia? Teljes digitalizálás – az L.A. Noire minden egyes karaktert, még a legutolsó mellékszereplőt is igazi, élő emberről mintáz, olyan színészekről, akik nem felmondták a szövegüket, hanem eljátszották azt. Arcjátékkal, gesztusokkal és mimikákkal, olyan részletekkel, melyet rögzíteni és felhasználni eddig senki sem próbált, azért, mert nem állt rá készen a technológia. Eddig: az L.A. Noire hidat ver a szakadékok fölé, egybefűzi az akár több hetes folyamatokat és megmutatja, hogy igenis lehet nem életszerű, hanem tényleg hiteles karakterábrázolást csinálni 2010-ben.

Ez mit sem érne akkor, ha csak cicoma lenne, mert az L.A. Noire... nos, nem szép, a szinte hónapra ugyanebben a korszakban játszódó Mafia 2 megeszi reggelire. Gyatrán festő épületek, gyenge bevilágítás, szűrők és látványosabb speciális effektusok hiánya – a hibák sokáig sorolhatók. De az L.A. Noire nem is ezt helyezi előtérbe, hanem a játékmenetet. Azt, aminek kilencven százalékában nyomozás folyik, nyomok keresésével és begyűjtésével, jegyzeteléssel, párbeszédekkel és persze temérdek kihallgatással. És itt jön képbe az, hogy mit ér az emberi mimika. Tetszenek emlékezni a kultikus Blade Runner vallatására? Az L.A. Noire pontosan ezt tudja, csak nem a szemet figyeli, hanem az arc legapróbb rezdüléseit. Akár a vallatószobában, akár egy konyhaasztalnál ülve, legyen szó egy elítélt bűnözőről, egy egyszerű tolvajról vagy egy halálra rettent háziasszonyról. House doki szerint mindenki hazudik, Los Angelesre ez pedig nagy átlagban igaz is. Viszont megtalálni, hogy ki, mikor és milyen témában is terel már egyáltalán nem olyan könnyű. Phelps nyomozó e téren leginkább a Mass Effect párbeszédeire építkezik – három hangvételben közelíthet minden témához és egyáltalán nem mindegy, hogy melyiket is használja. A túlzott agresszivitás gyorsan elriaszthat bárkit, megtagadva a válaszadást, a könnyelmű és lezser kérdezgetés viszont sokszor nem elég ahhoz, hogy érdemi információ hangozzon el.

Márpedig erre és a megtalálandó nyomokra igencsak szükség lesz. Az L.A. Noire története







L.A. NOIRE SZÁMOKBAN

110 főt foglalkoztat mindent egybevetve a játékot fejlesztő ausztrál stúdió, a Team Bondi

200 terabyte-nyi motion capture adatot tárol a játékhoz a fejlesztőcég

2000 oldalas a forgatókönyv, amely részletesen tartalmaz minden küldetést és párbeszédet

2 platformra fog megjelenni a játék a PS3-exkluzív tervezés ellenére

2005 -ben indult az L.A. Noire fejlesztése, akkor még a Sonynak, csak PS3-ra

8 Emmy díjat nyert a Mad Men, amelynek legénysége itt is közreműködik

180 ezer képet böngésztek át Los Angelesről a kutatómunka során





TWITTER PLETYKA

AZ L.A. NOIRE HOSSZÚ ÉVES TITKOLÓZÁSA MEGTETTE A HATÁSÁT: MINDEN VELE KAPCSOLATOS PLETYKA HÍRÉRTÉKŰ VOLT, ÍGY AZ IS, MIKOR EGY ÁLLÍTÓLAGOS BENNFENTES A TWITTEREN TÁLALT KI. A MEGALOMÁN STÚDIÓVEZETŐRŐL, A SOKSZOROSAN ÚJRAKEZDETT FEJLESZTÉSRŐL, A FRUSZTRÁLT ÉS EZÉRT FOLYAMATOSAN CSERÉLŐDŐ ALKALMAZOTTAKRÓL, VAGY ÉPP ARRÓL, HOGY HOGYAN ÚSZTA MEG TÖBB MILLIÓ DOLLÁR BENYELÉSÉT A CSAPAT – ÉS EZÁLTAL HOGY JÖTT LÉTRE A PS3-EXKLUZÍV THE AGENT, AMOLYAN KÁRPÓTLÁSUL, ÍGY KERÜLVE EL A JOGI LÉPÉSEKET ÉS A NYÍLTSZÍNŰ BOTRÁNYT. HA ÉRDEKEL A TELJES KRÓNIKA, ELOLVASHATOD – PERSZE MINDENT AZÉRT NEM KELL ELHINNI! (BIT.LY/7QRQMR)

nagy misztikum, egyáltalán nem tudni, hogy milyen út felé is tart, annyi biztos csupán, hogy a végkifejlet felé számtalan apróbb-cseprőbb üggyel jut el, ami egyáltalán nem meglepő, hiszen nem pár napot ölel fel, hanem akár több évet is, mely alatt Phelps felküzdi magát a szamárlétrán, végigmászva a nyomozati osztály minden részlegén, eljutva a trónig, a gyilkossági ügyekig. A missziók kilencven százaléka valós eseteken alapul, a rendőrségi aktákból építkező küldetések szintén a korhű környezetábrázolást segítik és van belőlük annyi, hogy reális legyen Phelps előmenetele. A játékhősök a tizensok óra alatt általában pontosan olyanok, mint a történet elején, Phelps viszont változik: a második világháborúban elkövetett gaztettei visszaköszönnek, az egyre gyomorforgatóbb és nehezebb bűntények pedig tovább tépázzák az amúgy sem teljesen százas lelkivilágát. Főleg abban a korszakban, mikor a rendőri erők között épp aranykorát élte a korrupció, ahol mindennaposak voltak a lefizetések sőt, a bűncselekményben való részvétel és ahol a sorozatgyilkosok vígan vadásztak prédáikra az éj leple alatt.

Phelps persze nem feledkezik el teljesen a háborús előéletéről, hiszen a bűnt erőszak nélkül üldözni maximum csak Sherlock Holmes vagy Poirot tudja. Az L.A. Noire nagy részét ugyan a nyomozás és a vallatások teszik ki, de az akciójeleneteket sem veti meg. A GTA-ban látott masszív és szinte mindig kaotikus utcai lövöldözések Los Angelestől túlságosan idegenek lennének, így elsősorban egy-egy elleni leszámolásokra és hajszákra lehet számítani, rövidebb autós üldözésekkel és menekülésekkel. Erre alkalmas terep mindenképp lesz, hiszen közel kétszáz, akár több szintes épület belső tere vár arra, hogy alaposan megtépázzák a szabadon repkedő golyók és a levegőben szálló lőpor.

Ilyen hatalmas ambíciókat relatíve tapasztalatlan kezekbe adni hatalmas rizikó: az L.A. Noire nem csak egy történet akar elmesélni, hanem egy egész korszakot is be akar mutatni a lehető legrészletesebben és leghihetőbben. Az, hogy a fél évtizedes kísérletezgetés, a több mint kétezer oldalas forgatókönyv, a sztársorozatból igazolt főszereplő és az animációkért felelős rendező elég lesz-e ahhoz, hogy az L.A. Noire ne csak újraírja a fejlesztés folyamatát, de élvezetes játék is legyen, nos, eléggé kétesélyes. Ahogy maga az élet is az, főleg Los Angelesben, 1947-ben. ■



hatalmas, de konkrét tervekkel vágott neki a folytatás elkészítésének a Crytek. A Crysis ugyan gyönyörű volt, de a játékmenet a fejlesztők szerint lehetett volna még jobb is. Így aztán jött az elhatározás: a Crysis 2, amellett, hogy minden idők legszebb játéka lesz, megpróbál minden idők legjobb FPS-évé válni!

CRYSIS 2

[ÍRTA **W**]







a levegőt konokul áthasító, özönlő lövedékek zaja valósággal szétszakítja a felhőkarcolók rengetegének üveghálóját. A horizontot betöltő füstöt hirtelen egy hatalmas repülő tárgy hasítja át – a polipszerű csápos lény egy másodpercre sem néz hátra, inkább kecsesen és szélsebesen szeli a levegőt. Van oka menekülni: nyomában két helikopter rotorja visít, a zúgást néha az elszáguldó rakéták zajával törve meg. Az idegennek esélye sincs, a testébe vágódó lövedékektől megszédülve csapódik egy 60 emeletes épület közepébe, hihetetlen erővel feszülve neki az acélnak és az üvegtábláknak, több szintet átszakítva, és végül egy hatalmas krátert hagyva maga után. A füstölgő roncs nem egy idegen hajó többé, hanem értékes kincs – a hajtóvadászat még csak most kezdődik. Dzsungelből ki, dzsungelbe be: nyirkos esőerdő helyett dohos urbánus rengeteg. Nem is gondolnád, hogy ez a Crysis 2.

A Crytek tervei szerint a Crysis 2 nem csak gyönyörű lesz, de játékmenetében is felnő a legmagasabb szintre!

VILÁGOK HARCA

Könnyű a trónusról a mélybe zuhanni – főleg akkor, ha Cryteknek hívnak, megalkottad az évtized (egyik) legnépszerűbb játékát, (ismét) újradefiniáltad a fotorealisztikusnak hitt grafika gyakorlati használatát, eközben pedig felépítettél egy több országon és akár egy kontinensen is átívelő birodalmat. Németország az a hely, ahol évtizedes énekesi karriert futhatott be egy osztrák nevű amerikai, és ahol egyedülálló módon a helyi celebvilágba tolható több prominens videojáték-fejlesztő. Különös világ, valós érdemek – merre tovább innen? Előre a győzelembe. Egy folytatással, ami első pillantásra csak nevében az, a szíve mélyén viszont ízig-vérig Crysis ez is. Még ha ezt felhőkarcolók, gőzt okádó csatornafedelek és hátrahagyott sárga taxik is próbálják elrejteni.

A Crysis 2-höz közelíteni többféleképpen lehet. A fél évente videokártyát cserélő PC-s nyilván a kettősséget látja benne: egy



A képen látható gépezet egy idegen fészek: ezeket dobták le az űrből a nagyvárosokra, és ezekből keltek ki az agresszorok. A játék elején ezeket fel kell kutatni, hogy információkat szerezzünk a támadásról



Noha nem New York ultrapontos leképezése volt a cél, „mellékesen" ez is sikerült...

új korszak kezdetét, ahol már nem a Szent Grálnak tartott PC az elsődleges és ahol a konzolcentrikus fejlesztés miatt komoly csorba eshet a játékon. A konzoltulajdonos a régi vágy beteljesülését látja benne, egy olyan játék megérkeztét, amelyről ugyan pletykák szóltak, de igazán sosem lehetett hinni benne. A játékos pedig egy jó FPS-t vár. Ha pedig valami, hát a Crysis biztos, hogy jó FPS volt. A Crysis 2 pedig még annál is jobb akar lenni!

VENI, VIDI, VICI

A Cryis epikusnak hitt fináléja semmiképp sem volt, nos, lezárás, sokkal inkább felhergelés a folytatásra. Három év telt el a szigeten történt események óta, a világ azóta nagyot változott: 2023-ra az idegenek a Föld nagy részét tetemektől roskadozó csatatérré formálták. A nagyvárosok zöme vagy teljesen elpusztult, vagy lakhatatlanná vált, Tokyo, London és Rio de Janeiro erősen hátraestek az életszínvonal terén, most pedig épp New York van soron. A világ közepe, az Amerikai Álom epicentruma, a megapolisz, ami sosem alszik. Főleg nem akkor, ha egy óriási flotta épp több darabra akarja szakítani – még jó, hogy itt vagy te, a játékos, hogy ezt megakadályozd. Prophetnek hívnak, NYC hátramaradt, makacs őrültjei legalábbis ezen a néven emlegetnek. Az előző részek idegenek által elrabolt kommandósa rejtélyesen tűnik fel – bőrébe bújva ott vagy a helyszínen, egyedül, magányosan vezekelve, üldözött vadként küzdve a túlélésért. A városban mindenki meg akar ölni: elrágcsálnának az idegenek, megcsócsálnának a zsoldos katonák. Hogy pontosan ki és miért is akar ennyire eltenni láb alól, nos ez még nem ismert, ahogy a Cryis 2 történetének nagy része sem. Mert azt magadnak kell megismerned – a Crysis 2 számára új oldalról közelíti meg a narrációt, sokkal kevesebbet építve a szájbarágós átvezető videókra és dialógusokra, a mesélést inkább a BioShockból kölcsönzött naplókra, a Metroid Prime-ból átemelt elemzésre hárítva.

A sztori tekintetében nagyon titkolóznak, reméljük e tekintetben tényleg valami egyedivel rukkolnak elő

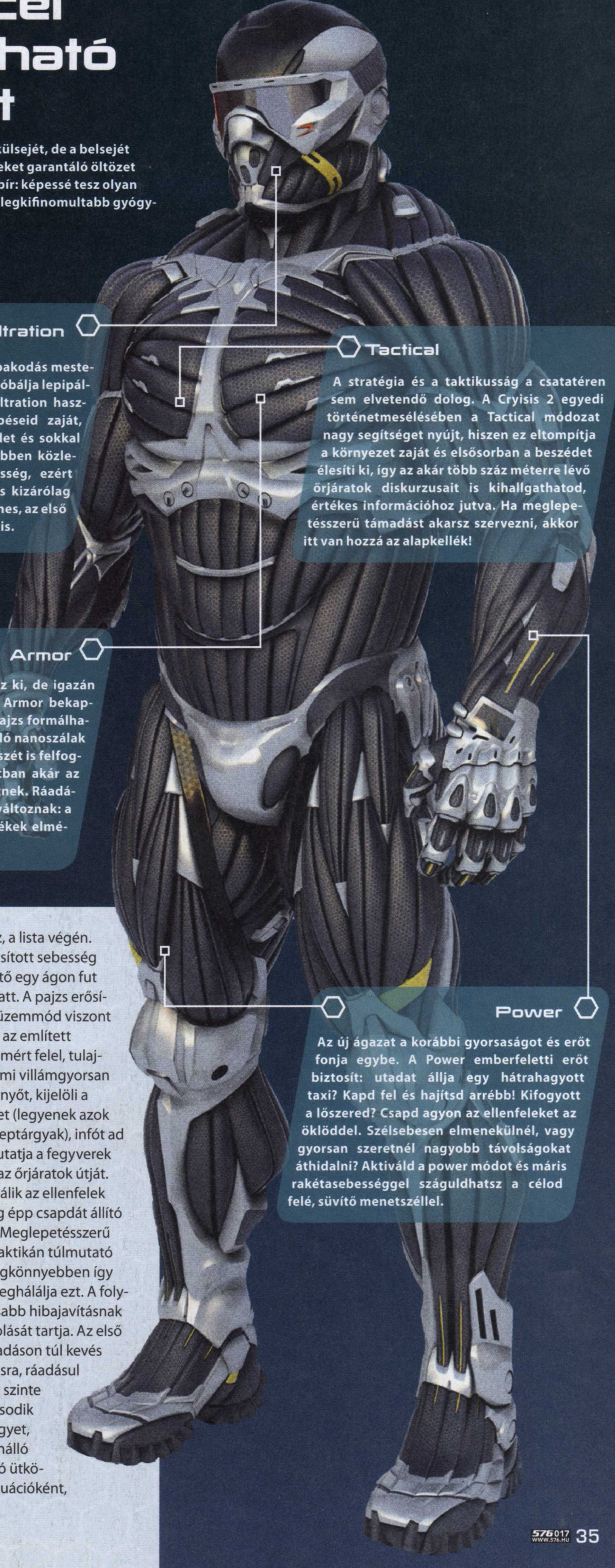






Nanopáncél a fenntartható fejlődésért

A kettes verziószámú Nanosuit nem csak a külsejét, de a belsejét tekintve is változik. A különleges képességeket garantáló öltözet továbbra is emberfeletti tulajdonságokkal bír: képessé tesz olyan dolgokra, amiket egy átlagos katona még a legkifinomultabb gyógyszerekkel és drogokkal sem lenne képes:



Infiltration

Solid Snake lehet, hogy a lopakodás mestere, de a Crysis 2 főhőse megpróbálja lepipálni a veterán katonát. Az Infiltration használatával tompíthatod a lépéseid zaját, kiélesítheted az érzékszerveidet és sokkal kecsesebben, feltűnésmentesebben közlekedhetsz. Mivel passzív képesség, ezért az energiád nem szívja, csak és kizárólag akkor, ha bekapcsolod az ideiglenes, az első részből ismerős láthatatlanságot is.

Tactical

A stratégia és a taktikusság a csatatéren sem elvetendő dolog. A Cryisis 2 egyedi történetmeséléseben a Tactical módozat nagy segítséget nyújt, hiszen ez eltompítja a környezet zaját és elsősorban a beszédet élesíti ki, így az akár több száz méterre lévő őrjáratok diskurzusait is kihallgathatod, értékes információhoz jutva. Ha meglepetésszerű támadást akarsz szervezni, akkor itt van hozzá az alapkellék!

Armor

A Nanosuit nem csak jól néz ki, de igazán szívós anyagból készült, az Armor bekapcsolásával pedig valóságos pajzs formálható belőle. Az egymáshoz simuló nanoszálak képesek még a golyók nagyrészét is felfogni, így egy kiadósabb tűzharcban akár az élet és a halál között is dönthetnek. Ráadásul ekkor még a hangok is megváltoznak: a golyók és a forgácsolódó fedezékek elmélyülnek, karakteresebbé válnak.

Power

Az új ágazat a korábbi gyorsaságot és erőt fonja egybe. A Power emberfeletti erőt biztosít: utadat állja egy hátrahagyott taxi? Kapd fel és hajítsd arrébb! Kifogyott a lőszered? Csapd agyon az ellenfeleket az öklöddel. Szélsebesen elmenekülnél, vagy gyorsan szeretnél nagyobb távolságokat áthidalni? Aktiváld a power módot és máris rakétasebességgel száguldhatsz a célod felé, süvítő menetszéllel.

Szkennelni tulajdonképpen bármit lehet, New York teli van történetekkel, melyek csak elmesélésre várnak – mesélnek a hátrahagyott testek, az elhagyott tárgyak, a kiürült utcák, az omladozó épületek, a hangosan beszélgető zsoldosok. Akik nem koreaiak, az ázsiai birodalom látványosan távol marad a Crsysis 2 eseményeitől. A nagy kérdés: élvezhető-e ez a Crysis ismerete nélkül? Természetesen igen, a Crysis 2 bár folytatás, de egy kerek, önálló egészet alkot, amibe az eddig nem éppen kidolgozott világgal csak most ismerkedők is belevethetik magukat. Rajongónak lenni azért nem hátrány, sok a visszautalás és kitekintés, sok a visszatérő karakter.

A SZABÓ CSALÁD

Főszereplőt találni a Crysis legkönnyebb feladata: elég csak letekinteni a végtagokra és megtapogatni az azokat körbeölelő ruhát. A modern katonai fejlesztéseket továbbgondoló Nanosuit továbbra is a játékmenet szerves részét képezi – megemelt verziószámmal, újdonságokkal. Ilyen a módok átszervezése, az öltözet továbbra is négy lehetőséget ismer, ami az elöd ismeretében stimmel, de akkor hol az újdonság? Ott van az, a lista végén. Nincs többé külön gyorsított sebesség és megnövelt erő, a kettő egy ágon fut tovább, Power címke alatt. A pajzs erősítése a régi, a két másik üzemmód viszont nem. A Tactical szekció az említett Metroid Prime-párhuzamért felel, tulajdonképpen egy vizor, ami villámgyorsan végigpásztázza a képernyőt, kijelöli a megvizsgálható részeket (legyenek azok holttestek vagy épp tereptárgyak), infót ad az ellenfelekről, megmutatja a fegyverek rejtekhelyét, megjelöli az őrjáratok útját. A távolból kivehetővé válik az ellenfelek beszélgetése, az esetleg épp csapdát állító katonák tevékenysége. Meglepetésszerű támadást és a Rambo-taktikán túlmutató stratégiát szervezni a legkönnyebben így lehet, a Cryis 2 pedig meghálálja ezt. A folytatás az egyik legfontosabb hibajavításnak a harcrendszer átgondolását tartja. Az első részben a frontális támadáson túl kevés alkalom volt a taktikázásra, ráadásul az összecsapások zöme szinte egymást másolta. A második nekifutás ezen csavar egyet, minden egyes harcot önálló és magas kihívást nyújtó ütközetként kezel, olyan szituációként,

megalakulás – 1999
Németországban, Coburgban a török Yerli-fivérek megalapítják a Crytek stúdiót.

x-isle – 2000
A GeForce 3 képességeit bemutatandó az X-Isle demó elvisz a dínók földjére: ebből lesz a Far Cry.

cryengine 1 – 2004
Az első generációs CryEngine elkészül, az X-Isle végül egy új játékká alakul.

far cry – 2004
A CryEngine debütál: akciózás egy álomszép trópusi szigeten, a tengerkék óceán partján.

cryengine 2 – 2007
A DirectX 9-re és 10-re épít az új CryEngine. Szemkápráztató látvány, extrém hardverkövetelmény.





(jobbra) A vezethető járművek ezúttal is a játék részét képezik, feltéve, ha meg tudjuk szerezni őket viszonylag sértetlen állapotban. Repülőkről még nincs hír, ami a New York-i környezet miatt érthető is

Sandbox 3

A harmadik generációs Crytek motor ugyan számos új feature-rel bővíti a kelléktárát, de a legizgalmasabb mindenképp az új fejlesztőfelület. A stúdió forradalminak tartja a Sandbox 3-at, mivel az egyszerre mindhárom célplatformot képes kezelni: külön monitoron fut a PC-s, PS3-as és az X360-as Crysis 2, amibe a fejlesztők pár kattintással nyúlhatnak bele, akár menet közben is, azonnal látva minden módosítást. Ez pedig tényleg úttörő,hiszen a portkészítés folyamata ezáltal teljesen megváltozik: megtörhet az Unreal Engine 3 egyeduralma?



melyet többféleképpen is meg lehet oldani. És ebben hasonlóan nagy segítséget nyújt az Infiltration módozat is: a passzív képesség elfedi a lépések zaját, kiélezi az érzékszerveket. A láthatatlanság használata továbbra is manuálisan állítható és csak ez szívja le az energiát, az Infiltration aktiválása önmagában nem. Az egyes módok közti váltás már nem annyira éles, sokkal gördülékenyebb és hitelesebb a képességek rotálása – ráadásul átmenet is van köztük, így a szélsebes futásból a settenkedésre kapcsolni eltart 1-2 másodpercig, ez alatt pedig mind a két csoport előnyei élvezhetőek.

Ez kezdetben talán nem tűnhet olyan fontosnak és kritikusnak, de a Nanosuit 2-re aggatott későbbi fejlesztések után már lesz jelentősége. Merthogy a ruha most már moduláris, ha szét nem is szedhető, de az általa nyújtott előnyök listája bővíthető. A szerepjátékokból átemelt tápolás számos előnnyel jár: a Taktika ágazata például megmutathatja a lövések pontos irányát, a Rejtőzködés akár a falakon át is meg tudja jeleníteni az ellenfelek sziluettjét, az Erő továbbfejlesztése pedig még a lövések egy részét is vissza tudja verni. A fejlesztés menete és a követelményei még erősen képlékenyek, a jelenlétükön túl még semmi sem biztos, hasznosságuk viszont már most nyilvánvaló.

Mert hiába a helyszínváltás, az akció a régi, legalábbis az intenzitást tekintve – minden más pedig nem kicsit, hanem sokkal jobb, kidolgozottabb és tartalmasabb lett. Az utakat ugyan már nem szegélyezik pálmafák, a távolból nem hallható a partot mosó óceán hangja, de New York még így is hatalmas, az elõd mércéjével mérhető játéktér. És nem az a város, amit a filmekben lehet látni – az elcsépelt, sablonos és talán kissé unalmas lenne. Fontos és ismert látványosságok azért akadnak, a Szabadság-szobor, a Ground Zero vagy a Wall Street kihagyása igazi ballépés lenne, de itt elsősorban nem a turista-látványosságokon, hanem a felhőkarcolókon és







crysis – Megint új szintre emeli a grafikát a Crytek. Ismét sziget, de most idegenekkel és koreaiakkal. – 2007

crytek hungary – Magyarországon, a fővárosban nyitja meg harmadik stúdióját a Crytek. – 2007

crysis warhead – Új oldalról mutatja meg a Crysis történetét a Crytek magyar stúdiója a kiegészítővel. – 2008

cryengine 3 – Vér és veríték árán elkészül a multiplatform CryEngine. Állejtő látvány minden platformon – várjuk szeretettel. – 2009

free radical – Megmenti a teljes bezárástól a brit Free Radicalt a Crytek. Beolvasztás, sok önállósággal és saját játékkal. – 2009







az új terepen van a hangsúly. A Crysis és a Crytek számára az urbánus környezet ismeretlen terep, olyan, amit érdemes új oldalról megközelíteni. Szó szerint, az FPS-ek jelentős része általában a síkon vezényli le a maga kis akcióját, a Crysis 2 viszont a függőleges irányt is számításba veszi. A harc gyakorlatilag bárhonnét elindulhat, akár az égből, akár egy háztetőről, akár a metróalagútból, így folyamatos mozgás nélkül életben maradni nem lesz éppen a világ legkönnyebb feladata. Elrejtőzni, másokat megkerülni, nagyobb távolságokat áthidalni márpedig többféleképpen lehet: az emeletek és az épületek közti ugrándozást, a golyóözöntől rétegről rétegre eltűnő fedezékrendszert, a megmászható, megvédhető és lebontható akadályokat látva nehéz nem játszótérként tekinteni a világ talán legismertebb nagyvárosára. Szépség a káoszban és a destrukcióban.

A multiplayer-szekcióról egyelőre csak azt tudni, hogy lesz – az ígéretek alapján itt is forradalom várható!

ELŐ A MUSZKLIKKAL

A Crysis esetében egy dolog mellett elmenni mindenképp lehetetlen: szép-e? Jól fut? Melyik platformon a legerősebb? A válaszokat a szem és a képek adják – lehet, hogy az utómunkálatok miatt nem egészen hiteles, de mindenképp ad egy támpontot. A Crysis a maga idejében szép volt, még évek múltával sem sikerült nemhogy túlszárnyalni, de megközelíteni se nagyon – a Crysis 2 viszont ezt szeretné felülmúlni. És sikeresen: a Crysis 2 nem egyszerűen szép, hanem mindennek a teteje. A CryEngine harmadik generációja szinte a nulláról épült újra – nem csak azért, hogy megfeleljen a 2010-es követelményeknek és mindent tudjon, amit tudnia kell (például az új DirectX trükkjeit), hanem azért is, hogy konzolon is meg tudjon mozdulni. Az új platformok felé való nyitás elkerülhetetlen volt, és bár a váltás egyáltalán nem volt gyors és zökkenőmentes, de megérte. A Crysis 2 pazar, függetlenül attól, hogy PC-n, PS3-on vagy X360-on fut (a képek egy meg nem nevezett konzolos verzióból származnak a hivatalos közlés szerint). Lehet, hogy a nyers erőt és a beállításokat tekintve a kontroller-kompatibilis verziók nem köthetik be a drága erőgépek cipőfűzőjét, de ezt így előre problémaként emlegetni őrültség lenne. Hiba, amit elkövetni remélhetőleg senki sem fog. A Cryis 2 nem köt semmiféle kompromisszumot, nem áldozza fel a PC-s trükköket azért, hogy a nappalikban is jól fusson. Egyszerűen csak teszi a dolgát: ennél több pedig nem is kell.

A Crysis, a Far Cry és annak mostohagyerekei némely tekintetben sokkal inkább voltak felületes techdemók, mint azt szerettük volna. Elkövettek olyan hibákat, melyeket talán nem kellett volna, alkalmaztak olyan megoldásokat, melyeken talán jobb lett volna túllépni. A Crysis 2 pedig meg is teszi ezt, mert most csak egy dolgot szeretne: jó játék lenni. A lehető legjobb. ■

ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!



PS3
- » Need for Speed Undercover
- » Red Alert 3 Ultimate Edition
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest



X360
- » Need for Speed Undercover
- » Red Alert 3
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest



PC
- » Crysis Warhead
- » Red Alert 3
- » The Godfather 2
- » The Lord of the Rings: Conquest

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*
9588 + 7500 = ~~17088 Ft~~ helyett
CSAK 10000 Ft
(7088 Ft megtakarítás!)



PSP
- » Burnout Dominator
- » Medal of Honor: Heroes 2
- » Need for Speed Undercover
- » The Lord of the Rings: Tactics



PS2
- » Black
- » Medal of Honor: Vanguard
- » Need for Speed Undercover
- » The Godfather

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható!

EXTRA ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN AJÁNLATOK!

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

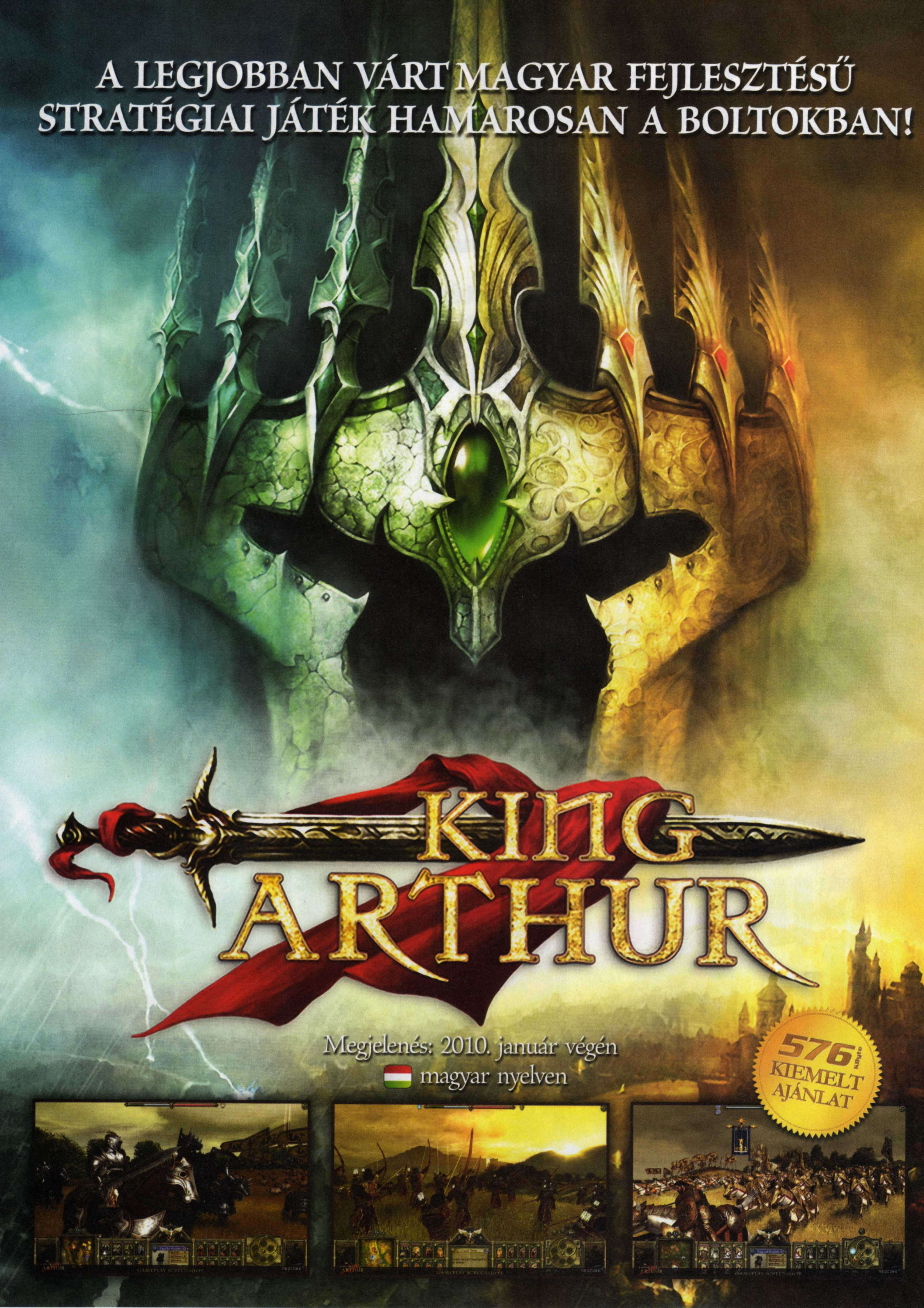
9588 + 12999 = ~~22587 Ft~~ helyett

CSAK 10000 Ft





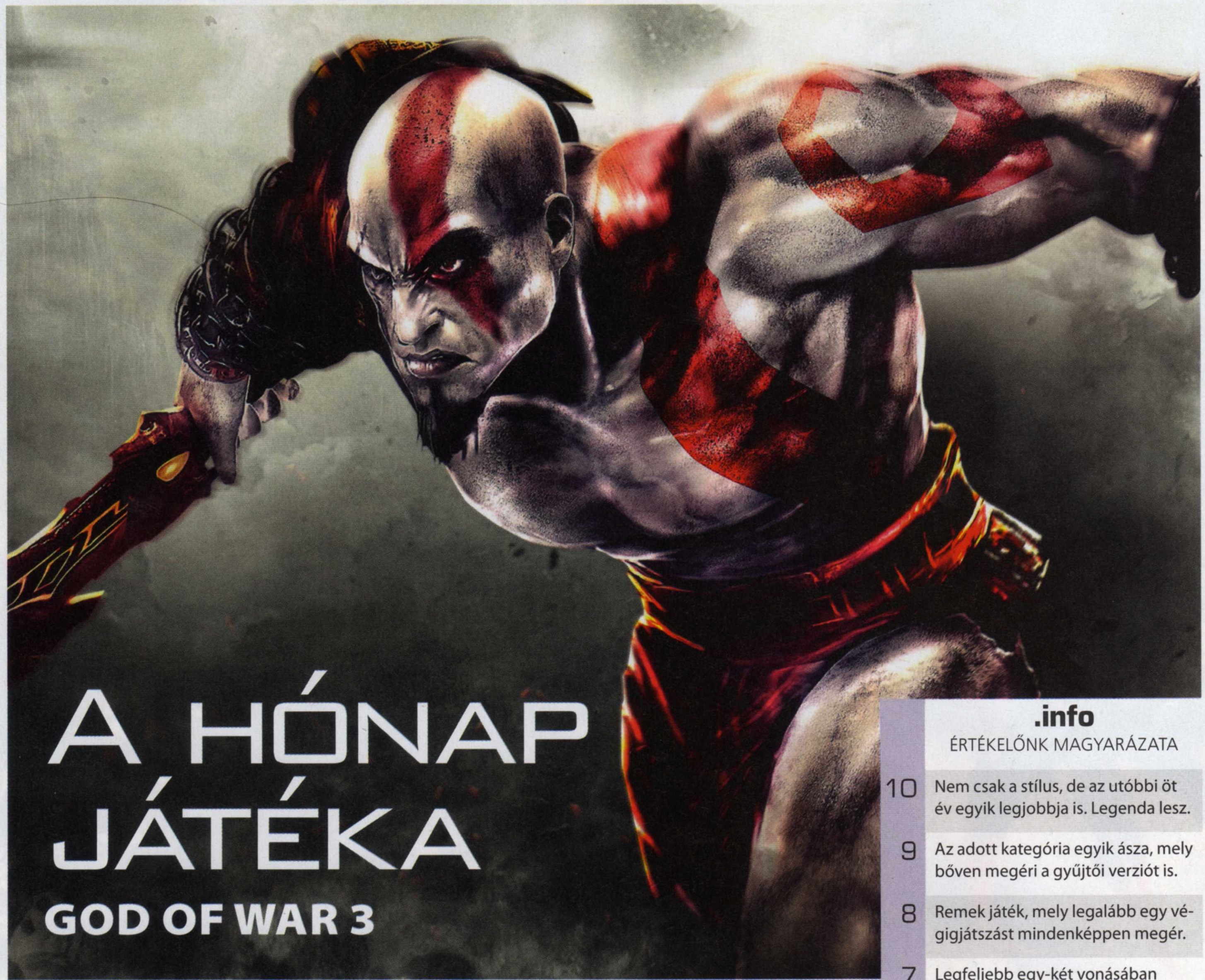
További részletekért látogass el a www.576.hu/elofizetes oldalra!


A LEGJOBBAN VÁRT MAGYAR FEJLESZTÉSŰ
STRATÉGIAI JÁTÉK HAMAROSAN A BOLTOKBAN!
KING
ARTHUR
Megjelenés: 2010. január végén
magyar nyelven
576 kbyte
KIEMELT
AJÁNLAT

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM



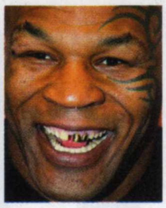
A HÓNAP JÁTÉKA

GOD OF WAR 3



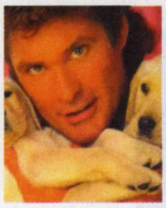
GRATH

Letudta Finnországot, de a Final Fantasy XIII megjelenése óta nem tud másról beszélni – pedig előtte csak és kizárólag a Starcraft 2 körül forogtak a gondolatai



SZATI

Belépett az iPhone-tulajok cseppet sem szűk körébe és azóta szédült vigyor ül az arcán, már amikor látni lehet – ki sem lehet tépni a kezéből az új kedvenc játékszerét…



WILSON

A DLC miatt megint elkapta a Borderlands-láz és négy napon át csak azzal játszott. Azóta magához tért, de most meg a FF13 köti le. Végre befejez egy jRPG-t?



SASA

Annyira belelkesedett a God of War 3-tól, hogy SMS-ben rögtön meg is írta a befejezését. Semmi baj, majd csinálunk neki egy kollázst a Halo Reach végéről.



TYLER

A Resonance of Fate után kezdi újraértékelni azt, hogy a japánok képesek-e bármiféle logikus és értelmes történet kitalálására. Lelkesedése ennek ellenére töretlen.



GREG5

Kaján vigyorral állt neki az utolsó C&C-nek, de a későbbi pályák során szinte nullára apadt a lelkesedése. Még jó, hogy ott volt neki a Starcraft: a protossokkal állt bosszút.

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyikásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van…
5	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
4	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; de valami nagy gáz van vele.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



FINAL FANTA





kiadó **square enix**
fejlesztő **square enix**
platform **ps3, x360**
megjelenés **márc. 9.**
multiplayer **nincs**

ALAPOZÓ Hosszú éveket vártunk az első újgenerációs igazi Final Fantasyra, amely végre angolul is megjelent. A játék fogadtatása nem volt egységesen lelkes, de a FF13 így is egy remek kaland, egy tipikus Final Fantasy. Talán a legutolsó ebből a stílusból...

SY XIII

Nehéz szülés – mind a Final Fantasy XIII története, mind e cikké. A Square a FF12-t ért támadások nyomán új alapokra helyezett játékát anno PS2-re kezdték fejleszteni, de az végül, sok évvel később PS3-ra és X360-ra jelent meg. Ezt a cikket pedig legalább háromszor kezdtem újra, és órákat beszéltünk a játékról Sasával, főleg azt követően, hogy a játékot hatalmas szórással értékelte a legtöbb online magazin. Nem az én tisztem, hogy védőbeszédet írjak egy játéknak, de az teljesen példátlan, hogy egy ilyen igényesen összerakott programot nagy nevű magazinok ennyire a földbe tiporjanak. Mert annak ellenére, hogy a FF13 bizonyos értelemben hatalmas kihagyott ziccer (kevés kellett volna hozzá, hogy ez legyen az év meghatározó játéka, így ez még fájóbb), másrészt nagyságrendekkel jobb, mint minden, amit az utóbbi években japán szerepjáték címkével elénk öntöttek.

Cocoon és Pulse világa lebilincselő hátteret kínál a játéknak, óriási élmény elveszni az új kalandban!

SZÉP ÚJ VILÁG

Cocoon, Pulse, fal'Cie l'Cie, cie'th... furcsa világba vezet minket a Final Fantasy XIII. Fordítsuk is le e szavakat: Cocoon az az égben lebegő mesterséges világ, ahol a bolygó felszínéről, Pulse-ról menekült emberek élnek. Cocoon a civilizáció, a kifinomultság, a kultúra földje, Pulse pedig a barbárság, a káosz, az aljasság birodalma. Olyannyira ez a helyzet, hogy aki kapcsolatba kerül bármivel, ami Pulse világáról származik, azonnali retorziókat szenved el Cocoon uralkodó szervezetétől, a Sanctumtól. Megtisztításnak hívják, Pulse-ra telepítést értenek rajta, a valóságban pedig sunyi gyilkosságokról van szó – és mivel Bodhum városában feltűnik egy Pulse-i ügynök, a Sanctum szinte a teljes város kiirtása mellett dönt. Ez pedig gond, ha az ember Bodhumban él, vagy legalábbis balszerencséje miatt ott tartózkodik; hat hősünk közül öt márpedig így kerül kapcsolatba az eseményekkel.

A történet megértéséhez tisztázni kell még pár fogalmat: a világ mozgatórugói, legfontosabb entitásai a fal'Cie névre hallgató hatalmas... entitások. Ezek óriási, energiától körülvett szobrok alakjában jelennek meg, és általában az ételt, az áramot, egyszóval a jólétet biztosítják – azonban parancsaikkal, sugallataikkal a legfontosabb döntéseket is ők hozzák meg. A fal'Cie-k ügynököket is kiválasztanak az emberek legnagyobb rémületére: a l'Cie nevet viselő kiválasztottak kapnak egy feladatot – ez a fókusz –, amit végre kell hajtaniuk, különben szörnyű, zombiszerű lényekké válnak. A feladat végrehajtása sem feltétlenül győzelem: a sikeres l'Cie-k kristályburkot növesztenek, és örök életet kapnak – mozdulatlanul, érzelmek és érzések nélkül. A Sanctum mantrája szerint Pulse, pontosabban a Pulse-on levő fal'Cie-k Cocoon elpusztítására törnek, így minden Pulse-i l'Cie az állam és a nép ellensége.

Történetünk kezdetén egy sokáig rejtve levő, Pulse-ból származó fal'Cie tűnik fel Cocoonban, és az általa megbélyegzett l'Cie-vel, Serah-val indulnak be az események. Ő Lightning húga, Snow menyasszonya. Az afrofrizurás Sahz szintén l'Cie-vé vált gyermekét keresni, Hope és Vanille pedig egyszerűen rosszkor vannak

BARÁTOK ÉS ELLENSÉGEK

A Final Fantasy XIII világa igazinak tűnő, részletekig kidolgozott birodalom. Lakói, szervezetei bonyolult mátrixot alkotnak, és általában még sokkal több van a felszín alatt, mint az első pillanatban látszik. A lenti ábrával egy kis segítséget szeretnénk adni a világot megismerni vágyóknak – de figyelem, sok dolog, reláció megváltozik majd a játék során...



SANCTUM

A Cocoont teokratikus eszmékkel uraló szervezet. Hatalmukat a Pulse-tól való rettegés állandó fenntartására építik

PSICOM
A cocooni elit katonai osztag, akik Dysley parancsait mindig követik



Jihl Nabaat
A kegyetlen PSICOM-tiszt a Cocoon l'Cie-k megtalálásáért és felhasználásáért felel

felettes



Yaag Rosch
A PSICOM végrehajtója, aki ezreket is képes lemészárolni milliók jólétéért



Cid Raines
A Lindblum hajó parancsnoka, aki nem feltétlenül hisz a l'Cie-k veszélyességében

beosztott



Galenth Dysley
Cocoon legfőbb vezetője, aki a fal'Cie-k döntéseit végrehajtja



Rygdea
Cid közvetlen beosztottja, aki szintén nem szívleli a PSICOM-ot. Minket pilótaként segít

GUARDIAN CORPS
Nagyjából a cocooni rendfenntartó szervek, akik belháborúba keverednek a PSICOM-mal

L'CIE

A játékos karakterei igen hamar l'Cie-vé, a fal'Cie entitások ügynökévé válnak. Mivel mindenki Pulse katonáinak tartja őket, Cocoonion nem kívánatos elemekké válnak





Oerba Yun Fang
A rejtélyes Fang is a l'Cie-k bélyegét viseli, de múltjáról eleinte nem sokat tud elmondani – amnéziás szegény

régi ismerősök



Oerba Dia Vanille
Mintha csak véletlen lenne, Vanille Hope-ra vigyázva keveredik bele a kalandba



Dajh Katzroy
A fiatal gyerkőc nyolc évesen a PSICOM-hoz kerül

apa



Sazh Katzroy
A gyermekét kereső Sazh jó arc, a hajában lakó madárka ellenére is



Serah Farron
Nem játszható karakter, de l'Cie-vé válása indítja be az eseményeket

nővér



Lighting Farron
Serah nővére egész életét testvére megvédésére tette fel – és ez bizony szociális érzéke kárára vált...

mennyasszony



Hope Estheim
Hope anyja meghal egy NORA-akcióban, így viszonya Snow-val nem épp felhőtlen

NORA

Snow saját különbejáratú anarchista testülete, amely szörnyek irtása végett alakult meg. Amikor azonban a PSICOM elkezdi lemészárolni Bodhum lakosságát, átmennek felszabadító seregbe



Snow Villiers
Óriási pofája van, adja a mindenkit megmentő hőst, de néha követ el hibákat...



Gadot
Minden idők egyik legundorítóbb frizurájú FF-karaktere, de ettől függetlenül ő a NORA második embere



Lebreau
Furcsa öltözékét kemény harci tudás és egy bazi nagy puska egészíti ki



Maqui
Másik két társától eltérően ő egy percig sem a csapat tagja – jobb is, mert idegesítően vinnyog







■ **Érdemes minden szörnyet azonnal kianalizálni a Libra képességgel, mert csak ezt követően lesznek hatékonyak az automata támadások**



rossz helyen. (A hatodik csapattag, Fang megjelenésére legalább tíz órát kell várni – de természetesen ő is kapcsolatban van a fal'Cie-kkel.)

Maga a történet sokkal személyesebb, mint bármelyik korábbi Final Fantasyé – a karakterek (eleinte legalábbis) nem a világ megmentéséért harcolnak, vagy a nagy igazságért és ellenfeleink sem feltétlenül gonoszok. Egyszerűen adott ez a világ, és a benne élők, akiket érzelmeik mozgatnak. Sokaknak talán túl emocionális lesz az út egy-két pillanata, de ha belegondolunk, hogy Hope édesanyját veszti el, Sahz gyermeke elvesztésébe őrül csaknem bele, Snow és Lightning Serah miatt idegeskednek (és maradjunk annyiban, Vanille-nak is van oka a feszültségre, bárhogy is próbálja leplezni kislányos lelkesedésével), akkor érthető a sok sírás, bocsánatkérés, érzelmes beszélgetés. A történet egyébként annyira jó, a karakterek olyan szimpatikusak (no nem mindenki egyből), hogy további részleteket nem is írnék le róluk – ezt megteszi maga a játék. Igen, mivel in medias res kezdünk, rengeteg dolgot nem tudunk a világról (például, hogy mi az franc az a mindenki által emlegetett l'Cie), ezért a menüben a Datalog címszó alatt szép leírást találunk minden szereplő aktuális állapotáról, a háttérről, a sztori eseményeiről. És természetesen, a Square zászlóshajójához méltó módon, a játék során rengeteg biztosnak hitt dologról, tényről derül ki, hogy a valóság talán teljesen más…

■ **A játékban természetesen továbbra is a gil a fizetőeszköz, de ezúttal nagyon kevés lesz, hisz csak kincsesládákban találhatunk és nem a harcok után kapjuk**

LINEÁRIS?

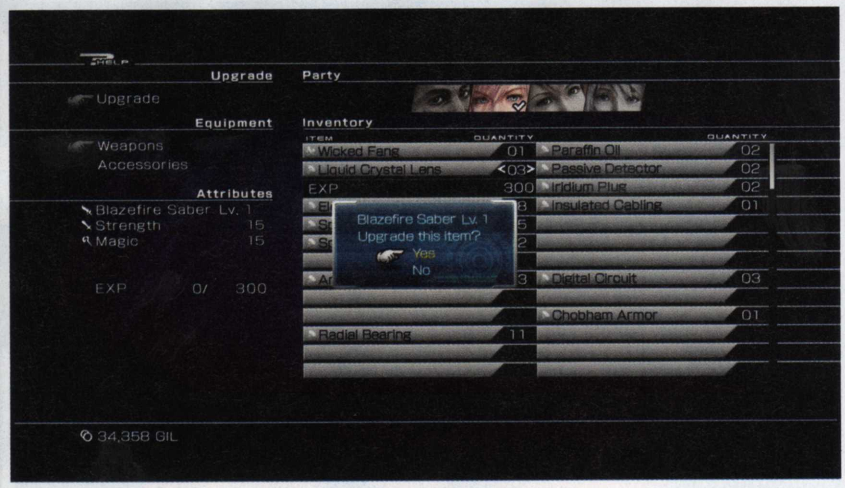
A játékot számomra érthetetlen módon olykor porba tipró kritikák legtöbbje a játék linearitását emeli ki, mint legfőbb hibát. Szó ami szó, a játék első húsz órájában tényleg viszonylag egyenes az út, kanyarodni csak akkor kell, ha a folyosó is fordul. A játék e szakasza (a végjáték már egy nyílt vidéken játszódik) tényleg leírható az „átvezető jelenet-csata" koktél változatos arányú prezentálásával. Mindenki megjegyzi, hogy noha a történet remek, a harcok pazarok és a tájak is lenyűgözőek, ez mennyire fapados, és ósdi megoldás, hogy Final Fantasy még sosem volt ilyen egyszerű. Direkt elővettem a FF10-et, és az pontosan ilyen egyenes úton vezetett végig a végjátékig, ahol aztán megnyílt a világ.

A nagy gond szerintem inkább az, hogy noha a játék alig-alig lineárisabb, mint konkurensei, elődei, a fejlesztők semmit nem tettek azért, hogy ezt leplezzék, hogy önmagánál bonyolultabbnak tüntessék fel. Más játékokban legalább alibiből vezet



■ **(fent) A játék egy területén állíthatjuk az időjárást: esőben más lényekkel találkozhatunk, mint verőfényes napsütésben**

■ **A csaták után kapott millióni kacatot a fegyverek és kiegészítők fejlesztésére használhatjuk fel. A kiválasztott fegyver vagy amulett minden szintlépéséhez meghatározott mennyiségű XP kell, a rengeteg hulladék pedig ezeket biztosítja. Igaz, van olyan cucc, ami csak néhány pontot ad, mások pedig ezerszám tartalmazzák a tapasztalatot – a legjobbakért meg kell izzadni...**







Lightning hangját ugyanaz a színésznő – Ali Hillis – adja, aki a Mass Effectekben Liara szinkronját is biztosította.

két ösvény az erdőben, itt pedig legfeljebb ötméteres mellékutakat találunk, melyekben általában egy kincsesgömb vár minket. Ugyanígy a fejlődésnél: máshol szintlépéssel, fegyverből tanulható képességekkel, alkímiával takarják el, hogy gyakorlatilag egy út van kiszabva minden karakternek– itt viszont ott a pőre igazság a képernyőn: minden Medic kasztú karakter nagyjából ugyanazt tudja a játék ugyanazon pontján. Hiába volt szinte ugyanilyen lineáris a FF10, vagy szinte bármelyik, mostanában megjelent japán RPG rendszere, tény, hogy a Final Fantasy mindig is az újító megoldásairól volt híres, és ezek fényében a 13-as sorszámú rész a kudarcok közé sorolandó, a hírhedt FF8 megoldása mellé, ami büntette a szintlépést, és ellenjavallottá tette a varázslatok használatát.

Mindezt tetézi még a tényleg felháborítóan lineáris bevezető néhány óra – ugyan ha a világ felkelti az érdeklődésed, simán legyűröd, de tény, hogy ez az utóbbi idők legálmosítóbb, a játék erejéből, pozitív vonásaiból legkevesebbet mutató játékkezdet. Ha azonban elkap a hangulat, magával ragadnak a karakterek és megtetszik a harcrendszer (és mind a három dologra nagy az esély – minél régebb óta élsz a középszerű jRPG-k diétáján, annál inkább), ügyet sem vetsz arra, hogy lehetett volna sokkal összetettebb a fejlődés, vagy lehetne sokkal több elágazás a pályákon. Mert hiába visz egy irányba az út, a kaland még mindig legalább 30 órás – és akkor még nem engedted el magad Pulse hatalmas világán…

FINAL FANTASY MANAGER

Néhány interjúban elejtett megjegyzés alapján valószínűnek tűnik, hogy a harcrendszert ért átalakítások radikalizmusának okát a FF12-t ért kritikákban kell keresni. Ott ugye gambitoknak nevezett kis makroparancsokkal előre beállíthattad, hogy karaktereid mit tegyenek a csatában, pár órát rászánva gyakorlatilag önműködő csapatot hozhattál létre, akik gyógyítottak, ha kellett, tűzzel, vagy épp faggyal támadtak, ha erre volt szükség. A Final Fantasy XIII gyakorlatilag ugyanezt tudja – csak éppen a gambitokkal való szöszölés nélkül, csaknem teljesen automatikusan.

A nagyjából két órás, a játékmenet szempontjából rém unalmas bevezető után hőseink különböző kasztok felé fejlődhetnek. Ezekből hat van a játékban, és minden karakterünk két-háromban szerezhet jártasságot (a tizedik fejezettől pedig minden út megnyílik mindenki előtt). A harcokban csak a vezetőnek adhatunk közvetlen parancsokat, a többiek viselkedésére csak ezeknek a

A játék felvezetése egy 13 napon keresztül húzódó történet, melyet a 13 fejezet során folyamatosan ismerünk meg az egyes karakterek szemszögéből





SAZH

Brynhildr a FF13 tüzes eidolonja, sztoriokokból cserélték le szegény Ifritet. A legyőzése elég nehéz a csapat aktuális összetétele miatt, de még mindig könnyebb, mint megérteni, hogy miért is alakul át egy szörnyeket gázoló vörös versenyautóvá…

EIDOLON MEGIDÉZVE

A megidézhető lények régóta a sorozat jellegzetes elemét képezik, és ez most sincs másképp. A FF9 után megint eidolon néven futó lényeket a sztori során ezúttal le kell verni, hogy a szolgálatunkba álljanak. Ezek talán a játék legnehezebb csatái, de ha az időre menő küzdelmekben győzünk, az eidolon bevethetővé válik. Csatában velünk együtt küzdenek (a többi társ helyett), és elbocsátás előtt járművé alakítva őket még kombókat, megsemmisítő erejű támadásokat is bevihetünk velük.



LIGHTNING

Az Odin elleni csata a játék első felének legdurvább ütközete lehet, ha nem vagyunk elég erősek és nem a megfelelő paradigmákat vetjük be ellene. Ehhez méltóan erős a mi oldalunkon is. „Jármű-alakban" egy harci ménné alakul.



VANILLE
Hecatonchires a neve, de görögös hangáza ellenére egy millió csáppal rendelkező robotnak néz ki. Bevetése után Vanille mech-ként lovagolja meg, gépágyúival lövöldözve.

HOPE
Alexander talán a legfurcsább eidolon: normál formában egy gólem, járműként viszont egy hatalmas mobil erőd lesz, ami Hope parancsszavára lézert lő és bombát vet.

SNOW
Shiva ezúttal két lény, két jéghideg lány párosa. Styria és Nix a harcban jéggel és vízzel pusztítanak, a játék leglátványosabb átalakulásában pedig egy motorrá olvadnak össze.

FANG
Minden idők legkevésbé félelmetes Bahamutja viszonylag könnyen leverhető és még vadászgép (?) alakjában sem túl erős. Viszont ő az egyik leglátványosabb CG-videó főszereplője!







■ **(oldalt) Ugyan minijátékok és a régebbi epizódokhoz mérhetően változatos mellékküldetések nincsenek, de Pulse-on rész vehetünk egy rakás hatalmas bestia versenyszerű levadászáásában**

kasztoknak a váltogatásával lehet kihatásunk. Egyszerre legfeljebb hat kombinációnk lehet elmentve, ezek között bármikor egy gombnyomással lehet váltani. Ha gyógyításra van szükségünk, egy olyan „receptet" kell betölteni, ahol van Medic kasztú a csapatban; ha támadó varázslatok kellenek, egy Ravagert is tartalmazó csapatkiosztás kell és így tovább. Mivel a csapat összetétele folyamatosan változik, rengetegszer kell új és új kombinációkat kitalálnunk.

A játék elején a harcrendszer megtévesztően egyszerűnek tűnik, de úgy öt óra elteltével durva fokozatra kapcsol: még a normál lények ellen sincs esélyünk, ha nem váltogatjuk a kasztokat legalább két-három alkalommal a csata során. A harcok rendkívül pörgősek, így van egy automata cselekvés gomb is, ezt lenyomva karakterünk az ellenfél ellen aktuálisan leghatékonyabb cselekvések közül süt el valamit – a rendszer igen okos, nagyon ritkán kell csak belenyúlni a cselekvésekbe (a támogató kaszt esetében például szükséges, mert ott meglehetősen logikátlan a segítő varázslatok elsütésének sorrendje).

Ez egyfelől jó – hisz nem is lenne idő minden alkalommal a menükben turkálni –, másfelől viszont kicsit visszavesz az élményből. Mivel sokkal többet kell a játék által amúgy paradigmának nevezett kasztok között váltogatni, mint konkrét parancsokat kiadni a karakterünknek, kicsit eltávolodik a játékos a harcoktól – lehet, furcsa analógia, de körülbelül olyan a dolog, mintha FIFA helyett egy focimenedzser programmal játszanánk: a csapat nyer, de nem azért, mert te személyesen rúgtad a gólt, hanem azért, mert jól taktikáztál. Mi hosszasan beszéltünk róla a szerkesztőségben, hogy ez mennyire jó, avagy rossz, az mindenesetre biztos, hogy sokkal több odafigyelést igényelnek a csaták, mint bármelyik korábbi részben. A főellenfeleknél szinte zongorázni kell a kontrolleren, kicsit olyan érzésem volt, mintha egy zenekart vezényelnék: villámgyorsan zajlottak az események, és én próbáltam lépést tartani velük, egyszerre gyógyítani, támadni, varázsolni, erősíteni és gyengíteni. Nem véletlen, hogy az elveszített csaták után nem kell állást tölteni, hanem az ütközet elé rak minket vissza a gép, hogy lehessen masszírozni a paradigma-recepteken, alkalmazkodni az ellenfél tudásához. Sasa ellenben nem lelkesedett a dologért, neki jobban tetszik a „minden parancsot személyesen, töprengés után megfontoltan én adok ki" megoldás.

HARCI KIEGÉSZÍTŐK

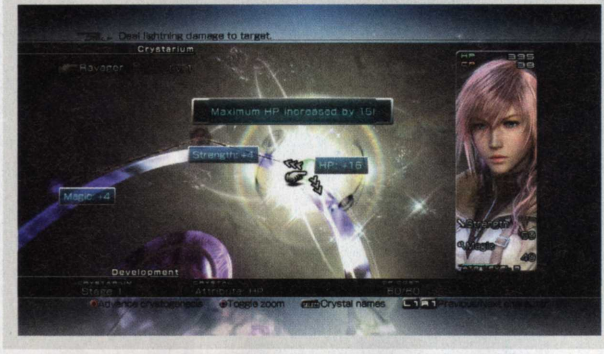
A legfontosabb extra a fentiek mellett a harcokban a stagger-rendszer, amit talán átütésnek lehetne fordítani. Lényegében arról van szó, hogy ha ugyanazt a lényt támadjuk folyamatosan, akkor fokozatosan egyre többet sebzünk rajta. Ezt a képeken a narancssárga csík és a mellette levő százalék mutatja – a trükk pedig az a dologban, hogy a csík folyamatosan csökken. A közelharci támadások e csökkenés sebességét lassítják, a támadó varázslatok pedig a csík maximális méretét növelik, így az igazán jó eredményt e kettő kombinálásával érhetjük el – és ez a fentiek értelmében azt jelenti, hogy a fegyveres Commando és a csatamágus Ravager kasztokat kell egyidejűleg szerepeltetni. Ha a sebzési százalékunk elér egy bizonyos számot (ez szörnytől függ, a 110-től az 500-ig minden van), a szörny különlegesen sebezhető állapotba kerül: a közelharci támadások felütik a levegőbe, és a sebzéseink ereje hihetetlen iramban nő – akár a 999 százalékot is elérheti a leosztott plusz agresszió mértéke. Ezért sokszor nem is az a lényeg, hogy sebezzük az ellenfelet, hanem az, hogy stagger állapotba juttassuk.

Szintén a csatákhoz tartozik a megidézhető eidolonok szerepeltetése. Ezekről külön is írunk, így itt csak annyit mondanék el róluk, hogy minden karakterhez egy lény tartozik, és bevetésük előtt le is kell győzni őket – ez pedig meglehetősen brutális csatákat jelent, időlimittel, változatos taktikákkal.

Linearitása ugyan tagadhatatlan, de a stílus, vagy a sorozat kedvelőit ez nem tántoríthatja el az FF13-tól

Kristálytiszta fejlődés

Miután karaktereink l'Cie-vé válnak, megindulhat a fejlődés (ne csodálkozzunk, egészen eddig, azaz úgy két órán át nincs tápolás). Minden karakter két-három, számára előre kiosztott kasztban fejlődhet párhuzamosan. A kijelölt út fix, tehát a gyógyító utat megkapó minden karakter csaknem ugyanazokon a mezőkön haladhat előre. Sajnos a fejlődési út majdnem teljesen lineáris (akármilyen kacskaringósnak is tűnik), csak itt-ott van néha egy-egy plusz képességet adó „mellékút" A rendszer leginkább az FF10 megoldását idézi, azzal az extrával, hogy az egyes fejezetekben limitálva van a karakterek erőssége – azaz itt egészen a játék legvégéig nincs értelme különösebben tápolni, visszafelé haladva ismételgetni a csatákat, mert egész egyszerűen nem lehet elkölteni a pontokat.









Az LB, illetve az L1 gombok lenyomásával érhető el a kasztváltás – a Paradigm Shift – menüje, ahol az előzetesen bekészített receptek közül válogathatunk. A durvább ellenfeleknél szinte másodpercenként kell váltogatni, különben elhullunk...

CSODAVILÁG

A Final Fantasyk mindig is az adott platformok legszebb játékai közé tartoztak és ez most sincs másképp. Bár a FF13-ra nem jellemző a nyugati fejlesztők monumentalitása, effekthalmozása, nincs benne annyi poligon, mint a God of War 3-ban és nem találjuk meg benne azokat az eszelősen realisztikus textúrákat, mint az Uncharted 2-ben, a látvány mégis lenyűgöző. Fantasztikusan megálmodott és lenyűgözően a képernyőre varázsolt tájakat barangolunk be, melyek minden sarkát hatalmas odafigyeléssel alkották meg. Talán nem is tűnik fel, hogy a háttérben levő falakon milyen míves faragások vannak, hogy a funkció nélküli lépcsőt is festés borítja, hogy a horizont is milyen kidolgozott és ízléses.

A legjelentéktelenebb csatákat is látványossá teszik a leheletfinoman megalkotott effektek, karaktereink a hatalmas káosz közepette is remek animációval varázsolnak és küzdenek. Ellenfeleink hatalmas számban rontanak ránk, előfordul, hogy akár heten-nyolcan is a nyakunkba omlanak. És ha már ellenfelek: bátran állíthatom, hogy nem volt még Final Fantasy, ahol ilyen remek, változatos népségekkel kerülhettünk szembe. Az emberi katonák mellett vannak szörnyetegek, robotok, hatalmas monstrumok és apró lények is – mégis, a design félelmetesen egységes. És ez fontos, hisz aki anno rácsodálkozott a FF7 járkáló kutyaházára vagy a Blue Dragon agresszív szarkupacára az tudja, hogy Japánban sok dolgot képesek ellenfélnek kinevezni...









(lent) Az utolsó néhány fejezetben megnyílik a világ – igaz, nem Cocoon –, és a tájat szabadon, chocobo-háton járhatjuk be

A zenék is remekül sikerültek, bár ahogy a játékmenetnek, úgy ennek is kell pár óra, míg igazán belelendül. Sajnos a csaták aláfestése nem lett olyan energikus, mint azt megszoktuk a sorozattól, de cserében a többi muzsika pazar lett. Néhol tiszta jazz, máskor rock, elektro vagy épp western-filmeket felidéző szájharmonika – de mindig illeszkedik a hangulathoz. Az angol szinkront is csak dicsérni lehet: remek ötlet az eltérő akcentusok bevetése, és sikeresen választották ki a színészeket is.

NEM AZ UTOLSÓ TÖRTÉNET

A Final Fantasy XIII igen érdekes játék lett – bizonyos szempontból a Final Fantasyk esszenciája, egy csaknem tökéletes összegzése a PS1-es korszaknak és a tizedik résznek. Egy lebilincselő kaland, remek hősökkel, pörgős harcokkal és fantasztikus audiovizualitással. Néhány téren azonban a játéktervezők mellényúltak, és a túlzásba vitt (vagy inkább el nem leplezett) linearitásnak köszönhetően így hatalmas támadási felület nyílt a játék oldalán. Én megértem, hogy lesznek olyanok, akiknek nem fog bejönni – de aki a korábbi részeket is szerette, aki a mostani jRPG-felhozatal klisétengerétől hányingert kap, az remekül fog szórakozni. A Final Fantasy ugyanis sosem a városokról szólt, meg a random civilekkel való párbeszédekről. A Final Fantasy mindig teremtett egy világot, amiben érdemes és élvezetes volt elveszni – és ilyen értelemben az új rész is maximálisan megérdemli a nevet! Nagy kár lenne, ha véget érne a mese... ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Kicsin múlott, hogy nem lett belőle feledhetetlen klasszikus, az új generáció FF7-e. Ez a kicsi azonban sokaknak okozhat majd unalmasabb pillanatokat – és ez megdöbbentő ettől a sorozattól.

grath **9.0**







Dynasty Warriors Strikeforce

ALAPOZÓ Az ókori Kína misztikus világa elevenedik meg előttünk: hatalmas seregek, kiejthetetlen nevű tábornokok, gonosz és nemes nagyurak. Meg toronymagas varázstigrisek és százméteres tűzokádó lószobrok – vagyis minden, ami a történelemkönyvekből kimaradt.

adatlap
kiadó **koei tecmo**
fejlesztő **omega force**
platform **ps3, x360**
megjelenés **febr. 19.**
multiplayer **2-4**

Oké, kezdjük a feketelevessel/örömhírrel: a Strikeforce még mindig vérbeli Dynasty Warriors; még mindig (majdnem) magányos hős irtja-mészárolja benne a végeláthatatlan seregeket; még mindig ronda, mint a bűn; és még mindig a korai epizódok alapjaira építkezik. Aki az eddigi részeket nem szerette, most is fapados, ócska játéknak fogja tartani. Mindez azonban mind nem meglepő a széria kitartó rajongóinak, akik a műfajteremtő DW2 óta, azaz csaknem tíz éve gyalulják pihenés nélkül a gonosz Lu But és millió beosztottját. Sőt, ők ujjonghatnak, mert a programban több régóta várt újítás van, mint mondjuk az előző öt részben összesen!

Egy rajongónak ez az epizód maga a valóra vált álom, de ez nem jeleni azt, hogy ne lehetne hova fejlődni...

MERTHOGY...

Merthogy a PSP-ről konzolra települt Strikeforce remek dolgokkal kecsegtet – például van benne négyfős online kooperatív-mód! Oké, ezt 2010-ben újító dologként beharangozni kicsit tényleg szánalmas (hallottátok volna Sasa gúnytól fröcsögő magánszámát erre…), de mit tegyünk, ha a szériát az elejétől fogva kezelő Omega Force egy kicsit az élboly mögött kocog technológiai szempontból. A lényeg, hogy megannyi csak egyedül, esetleg osztott képernyőn játszható epizód után a Strikeforce-ban végre van lehetőség online csépelni az ellenséges seregeket. Igaz, ennek megvalósítása nem feltétlenül a legegyszerűbb (nincs multiplayer-menü, a városban lehet online-módra váltani), de legalább elég sokan játszanak és megdöbbentően magas a normális emberek aránya.

Egy másik fontos dolog, hogy átalakult a szokásos felépítés: vagyis az, hogy mosolygós vezérünk kisebb-nagyobb szövegelések kíséretében küld el minket bevetésekre. Most minden küldetés végén visszatérünk a saját kis városunkba (oké, falunak is kicsi, kilenc épület van benne), ahol pótolhatjuk készleteinket (mennyire gáz felhívni a figyelmet rá, hogy ez is újítás?), több bolt és cserekereskedő kínálatában mélyedhetünk el, és néha még egy akaratos pandával is üzletelhetünk.

Külön bolt van a fegyverek vételére és még inkább fejlesztésére, a fegyverbe tehető varázscuccok hegesztésére és a chi, azaz a passzív bónuszok felvásárlására, külön helyszín a millió komponens (a fegyverfejlesztésnél van kiemelt jelentőségük) beváltására, szóval egy egész komplex tápolós részt kapott a játék. Ráadásul a falu minden épületét külön-külön lehet fejleszteni, méghozzá a mellénk szegődő tisztek aktiválásával. Minden teljesített küldetés során fejlődnek az épületek, és így nyílnak meg az egyre újabb cuccok. Igaz, nem feltétlenül érdemes küldetések ismétlésével feltápolni a falut, mert úgysem lesz nálunk annyi és olyan komponens, ami a ténylegesen erős dolgokhoz lenne szükséges…

A CSATATÉREN

Szerencsére nem csak a körítés fejlődött számottevően, de maguk a kaszabolós, ezerszer látott részek is átalakultak kicsit. Most jön a harmadik szánnivaló ujjongás: ellenfeleink végre már nem csak ostoba, vágóhídra vonuló marhák, hanem megjelent a mesterséges intelligencia is a programban (oké, lassan rá kell jönnöm, hogy a sorozat mennyivel van ténylegesen elmaradva vetélytársaitól…). Nem kell persze Ninja Gaiden-szerűen aljas ellenfelekre gondolni, az újítást az jelenti, hogy az egyszeri bakák közül a pajzsosok képesek nehezen áttörhető védelmet felállítani, a többiek pedig ugrálva, rohamozva is támadnak. Egy-egy ütközetben általában sokkal kevesebb ellenséges katonát kell levadásznunk – és a küldetések időtartama is sokat rövidült.

Látszik, hogy a fejlődés jegyében a designerek még változatosságot is megpróbálták belecsempészni a programba,

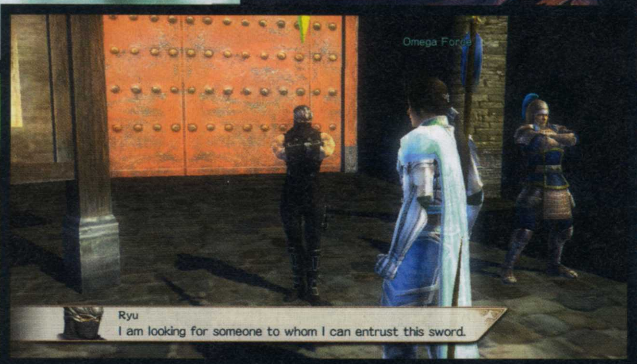
■ **Fury-módba váltva karakterünk minden ütése jóval nagyobbat sebez, és nehezebb lesz földre dönteni**











■ **A játékban töméntelen mennyiségű mellékküldetést pakoltak, hogy karaktereinket tetszés szerinti tempóban fejleszthessük fel. Az automatikusan járó küldetések mellett vannak crossover küldetések (a Samurai Warriors és a Warriors Orochi részekből átvett helyszínekkel, ellenfelekkel), könyveket megtalálva legendás ütközeteket játszhatunk újra, és hetente jönnek az újabb ingyenes küldetéskupacok is PSN-re és XBL-re.**

lesznek áruló-vadászós, bázismegsemmisítős, tigrisvadászos feladataink is a szokványos „menj ki a határba és csapj mindenkit szét" feladatok mellett. Egyes helyszíneken az ellenfelek végtelen számban termelődnek újra, máskor a tiszteket legyőzve szerezhetünk meg a továbbjutáshoz szükséges kulcsokat. Sőt, a tisztjeinket jelképező kártyalapok elosztásával a játéktér egyes mezőin különféle bónuszokat is megidézhetünk – nagyobb sebzést, menekülő ellenfeleket.

Mindezt pedig még szórakoztatóbbá teszi, hogy nem egyedül kell csatába vonulnunk, hanem egy négyfős szakasz élén. A küldetéseket teljesítve csatlakoznak hozzánk egyre többen, és közülük kell a három kísérőt kiválasztani (de hogy erre miért magamtól kellett rájönnöm – a játék ugyanis egy szóval sem utal erre, a kézikönyv pedig gyakorlatilag használhatatlan…). Ők hozzánk hasonlóan fejlődnek, egyre újabb és újabb képességeket tanulnak, tehát már szinte egy kompetens, mai programban érezheti magát az eddig a digitális középkorban tartott rajongó. És egy újabb remek ötlet: minden karakter „Fury-formát" ölthet, ha elég sokat hadakozott az egyszeri bakákkal, vagy elég sok ütést kapott be a vezetőségtől. Ez amúgy a megdöbbentően agilis ellenséges tisztekre is igaz, Lu Bu különösen halálos ilyen módba kapcsolva…

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

Mindkét HD-konzolos verzió rengeteg pluszt tartalmaz a PSP-s eredetihez képest. Kapunk 40-nél is több új mellékküldetést, egy új karaktert, és a tisztjeink által összehozható taktikák is újdonságot jelentenek. A PS3-as rész a Ninja Gaiden Sigma 2-ből kapott karaktereket (Ryu, Ayane, Momiji) a városba, akiknek küldetéseit megoldva új fegyverekhez juthatunk. X360-on az Orochi 2-ből kapunk harcosokat…

ÓRIÁSTIGRISEK ÉS GRIFFMADARAK

No persze nem lenne az Omega Force önmaga, ha nem baltázták volna el itt-ott a Strikeforce-ot. Az eddig a realizmus látótávolságában levő játékmenetet egyenesen a fantasy birodalmába lőtték, mégpedig az óriási állatszobrok, vagy pusztán állatok bevezetésével. A hatalmas, száz méteres tigris, vagy a hasonlóan monstrum griffmadár még csak-csak elmennek, de a felhőkarcolónyi, alig-alig sebezhető animált szobrok (esetleg robotok, a játék nem igazán tisztázza, hogy miről van szó) már sokkal idegesítőbbek, mintsem érdekesek. Pedig lehetett volna látványos ütközeteket kreálni ezekből, de amikor egy óriási lószobor a teljesen nyílt pálya bármelyik részén képes egy védhetetlen támadással fellőni a levegőbe, akkor nincs nagy öröm…

Lehet, hogy csak tápolni kellett volna ezekhez a lényekhez – a mellékküldetéseket akár milliószor is le lehet nyomni, és minden fejezetben van néhány, amely megdöbbentően sok XP-t ad –, lehet, hogy más chi-t kellett volna választani, de bizony volt néhány olyan csata, amit csak online módban, maximumra gyúrt hősök társaságában sikerült sikeresen megvívni (apropó, bár úgy tűnik, de nincs automata mentés a játékban, szóval ments minden küldetés után!).

Bár egy avatatlan szemlélő számára rémületesen primitívnek tűnhet, mégsem mehetünk el amellett, hogy a Strikeforce végre igazi fejlődést hozott a sorozatba. Az Omega Force-nak már csak grafikus motort kellene cserélnie, mert ez a PS2-es gyökerű engine már finoman szólva is elmaradott. Tudom, klisé, de muszáj kimondani: a Strikeforce a sorozat rajongóinak készült; nem nagyon lehet olyan játékost találni, aki most, először találkozva a sorozattal képes lenne megszeretni. De még tíz-tizenöt rész, és talán ez a csoda is megtörténik… ■

DYNASTY WARRIORS számokban

0 epizód kapott eddig „csak felnőtteknek" besorolást (a nyugati piacra készülő Warriors: Legends of Troy lesz az első).

3 eltérő verziója volt a negyedik és az ötödik résznek. A sima kiadás mellett hamar érkezett az Xtreme Legends, illetve az Empires módosítás.

4 mellékszála van jelenleg a sorozatnak (Samurai Warriors, Dynasty Warriors Gundam, Warriors Orochi, Fist of the North Star).

5 Warriors-epizód áll jelenleg fejlesztés alatt (Fist of the North Star, Legends of Troy, Samurai Warriors 3, DW Strikeforce 2, Dynasty Warriors Online).

16 játszható karakter volt az 1997-es, legelső Dynasty Warriorsban (ami még egy verekedős játék volt)

18 Dynasty Warriors-epizód jelent eddig meg, nem számítva a más nevet viselő mellékvágányokat (a DW Gundamokat viszont igen).

52 játszható karakter szerepelt a Dynasty Warriors-sorozat eddigi számozott részeiben, a legtöbb a DW5-ben

62 játszható karakterével a tavalyi Dynasty Warriors: Gundam 2 a sorozat rekordtartója a bevethető harcosok számának tekintetében.

12 millió példányban fogyott eddig a sorozat, minden mellékág beleszámítása esetén

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

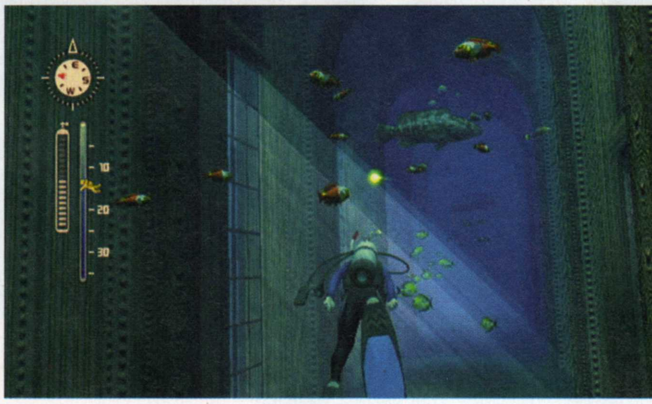
Ez a Warriors-széria messze legjobb tagja az elmúlt fél évtizedben. Noha a technológia még mindig '98-at idézi, az online lehetőségek és az RPG-elemek burjánzása hatalmas lépések a megfelelő irányba!

grath. **6.5**



Endless Ocean 2

ALAPOZÓ A világ több pontját körüljáró mélytengeri relaxációs élmény találkozik a brazil szappanoperák közhelykészletével – alámerülés a sós vízbe és ragacsos érzelgősségbe.



A savas cinizmus és a sós tengervíz találkozása által eredményezett kémiai reakciók épp olyan szélsőségesek, akár a Csendes-óceán meteorológiai viszonyai, a szubjektív nézőpont pedig olyan elemeket ragad ki az Endless Ocean 2-ből, ami jelentősen megnehezíti annak komolyan vételét. Pedig a nyílt víz iránti vonzalom és a karcosra nézett Nagy kékség DVD szépen megágyazott a játéknak a pozitív elvárások bölcsőjében – az már más kérdés, hogy ez a mese nem az elringatott szerelemgyerekről fog szólni.

TÚL SZÉP, HOGY IGAZ LEGYEN

A feltételek adottak voltak: a Wii-ben rejlő erőtartalékok kihasználásához optimálisnak bizonyult a választott téma, és az első snittek során könnycseppet morzsolva gyönyörködhetünk a látványban. Az Endless Ocean 2 ugyanis gyönyörű: a fodrozódó, hullámzó víz és a tengeralattjáróként úszó ámbráscetek mind a Wii hardverét, mind a szépérzéket komolyan megdolgoztatják – igaz, az iszonyú aláfestő zene hallatán szinte már várjuk, hogy feltűnjön a háttérben a süllyedő Titanic meg a Leonardo DiCaprio. Mindez persze nem következik be, de az Arika ettől függetlenül remélhette, hogy a végtelen óceán korlátlan mennyiségben képes felszívni a csöpögő nyálat. Kár, hogy a természeti törvények az Adventures of the Deepben épp úgy nem jutnak főszerephez, mint a következetes játéktervezés.

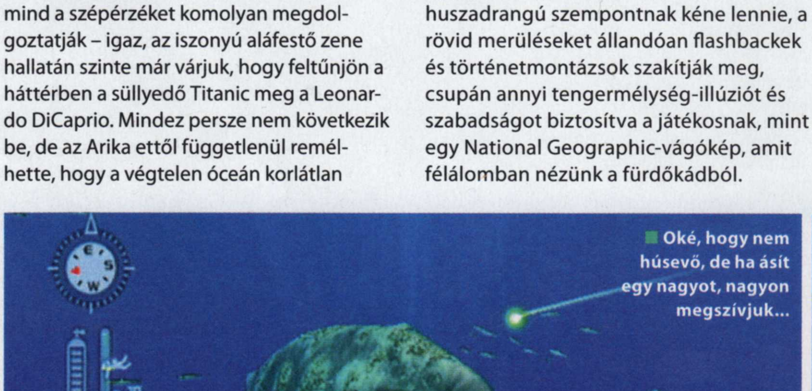
Van ugyanis történet, ami jó eséllyel taszíthatja idegösszeomlásba a mélytengeri merülésre és a relaxációra sóvárgó játékost. Az hagyján, hogy a korlátozott beleszólással testreszabható főhősünk minden jó szándék dacára is visszataszítóan féregszerűre fog sikeredni, de a hajóskapitánnyal, valamint kedves unokájával, Océane Rouvierrel folytatott párbeszédei is a kilencvenes éveket idézik: szájmozgás és felirat van, de szinkron nincs, az összhatás pedig a Csehszlovákiából importált diótörők kaffogását idézi. A kibontakozó sztori színvonala még a Hallmark-nézőkkel is újraértelmezteti a giccs fogalmát, és bár egy búvárkodásra épülő játékban ennek huszadrangú szempontnak kéne lennie, a rövid merüléseket állandóan flashbackek és történetmontázsok szakítják meg, csupán annyi tengermélység-illúziót és szabadságot biztosítva a játékosnak, mint egy National Geographic-vágókép, amit félálomban nézünk a fürdőkádból.

adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **arika**
platform **wii**
megjelenés **febr. 22.**
multiplayer **2**

MÉLYEBBRE SÜLLYEDVE

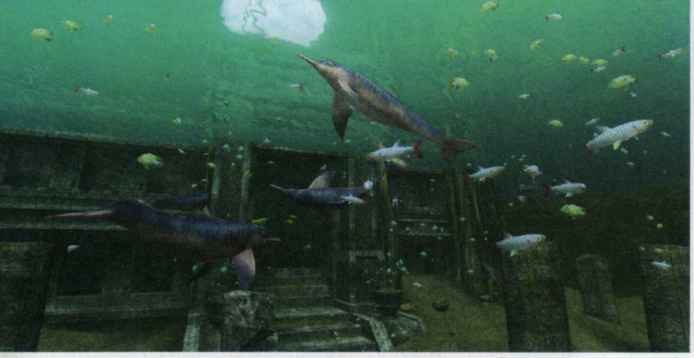
Csobbanjunk hát egyet, hátha belefulladunk, és gyorsan túl leszünk rajta. Kezdetben erre nem mutatkozik túl sok esélyünk; a víz alatt vizsgált, valóban káprázatosan festő flóra és fauna nem jelent ránk veszélyt, az egyetlen problémát a kizárólag wiimote-ra szorítkozó irányítás fogja jelenteni. Egyszerű és kézenfekvő, de az érzékenységgel akadnak problémák; két felböfögött légbuborék között pattintsuk hát be a Classic kontrollert, ami száműzi a baljós árnyakat, és végre akadálymentessé teszi az élővilág vizsgálatát.

Ami megköveteli az alaposságot, a megismerhető élőlények száma ugyanis a háromszázat is meghaladja. A már felismert fajok az enciklopédiába kerülnek,



Oké, hogy nem húsevő, de ha ásít egy nagyot, nagyon megszívjuk...







■ (lent) Az Amazonas öblében édesvízi halfajokat is megvizslathatunk, feltével, ha nem félünk a ragadozóktól





■ Steve Irvine nem támogatja az állatok ilyen közelről való megfigyelését...

a Nagy Brehmtől ódzkodó gátlásosabb fajtákat pedig némi táplálékkal csalogathatjuk magunkhoz. Hogy ne csupán egy biológiakönyv létrehozása legyen a feladatunk, az Arika gyűjthető kincsekkel és változatos objektívákkal bővítette az arzenált. (Néhány, a tenger alatt (!) bonyolódó párbeszédet hallva egy szigonypuska sem ártott volna. Meg némi torzítás, ami legalább a rádiózás – egyébként is hamis – illúzióját keltette volna, mert így a légzőpipás Kazinczy-verseny világbajnokait is üdvözölhetjük.) Ha már itt tartunk, a kelléktárunkba még a játék második-harmadik küldetésénél belekerül a Pulsar néven futó eszköz; ezzel akkor ismerkedünk meg, amikor Océane-t kell megmenteni a támadó tigriscápáktól. Az elektromos ösztökeként funkcionáló kiegészítő nem csupán a nagyobb halak elriasztására szolgál, gyógyítani is képes a sérült állatokat. (A két komponens közös nevezőre hozása, bár a játékmenet szempontjából kézenfekvőnek mutatkozik, jobban belegondolva teljesen elmebeteg ötlet – vajon a vezető designer fejfájását Kalmopyrin helyett villanyárammal kezelték kiskorában?!)

Egy fantasztikus óceántúra lehetett volna belőle, de rengeteg megkötés miatt sajnos megfulladt...



Az első küldetések során még nem jelent problémát az oxigénpalack kapacitása, de a későbbiekben már figyelnünk kell a szuflára; kvázi karakterfejlődésként is felfogható a palack fokozatosan bővülő űrtartalma, így egyre tovább maradhatunk a mélyvízben. Az elődből köszön vissza a fotózás – az elkészült képeket SD kártyára mentve tárolhatjuk –, valamint a delfinnel való lubickolás; palackorrú társunk jelentősen felgyorsíthatja a haladásunkat. A tengerkék monotonitását hat különböző helyszínnel próbálták oldani: merülési célpontjaink között az Atlanti-óceán korallzátonyai éppúgy megtalálhatók, mint a dél-amerikai partok, vagy a sarkvidéki lokációk. Persze, mindez csak idővel válik elérhetővé – az Adventures of the Deep nem kínálja fel az előd nyitottságát, a strukturáltságot a történet bonyolításával igyekeztek mederben tartani. Az objektívákat és a célpontokat a megnyitható térképen mindig nyomon követhetjük.

BAJ VAN A RÉSZEG TENGERÉSSZEL

Vannak játékok, amelyeknek jól áll a kötetlenség – olyanok, ahol a szabályok csak lehetőségeket biztosítanak, nem pedig korlátozzák a szabadságot. Pontosan ilyen volt az Endless Ocean első része, ami magát a Nagy Kékséget kínálta ezüsttálcán. A folytatásban ezzel szemben céltalan és gondtalan relaxáció helyett csónakmotorként evezhetünk az óceán fenekén. Az Adventures of the Deep a multiplayer merülések során használható Wii Speakkel, az idomítható delfinekkel, a búvárnaplóval, az enciklopédiával, a kincsvadászattal, valamint a fokozatosan kibontakozó, sírógörcsbe hajszoló történettel próbálja kibővíteni az előző részben megélt eseményeket, de az arkhimédészi törvények kíméletlenül visszaütnek: a hozzáadott komponensek súlya pont annyit szorít ki az alapjáték hangulatából, amennyit papírforma szerint hozzá akart adni ahhoz. ■

576 értékelés

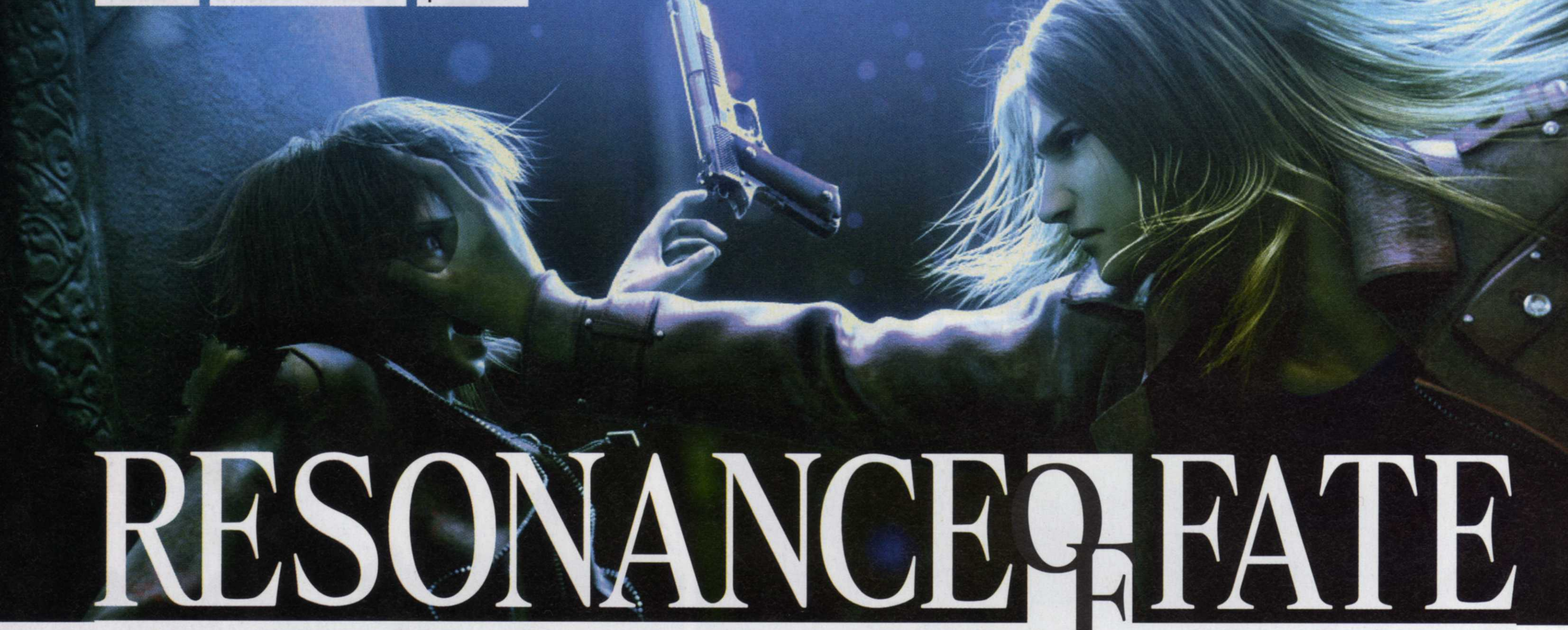
480p, dts 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A merülések túlvilági nyugalma még azt a stresszt sem képes feloldani, amit a játék fennmaradó része okoz.

tyler **5.0**



RESONANCE OF FATE

ALAPOZÓ A japán szerepjátékok megfeneklett harcrendszere életmentő dózist kap a legkevésbé várt irányból: a fejlődőképesség tendenciáját a tri-Ace mutatja be a Resonance of Fate-tel. Vajon képes-e kibontakozni az evolúció a maga teljes pompájában?



adatlap

kiadó **sega**
fejlesztő **tri-ace**
platform **ps3, x360**
megjelenés **márc. 26.**
multiplayer **nincs**

Arra, hogy a tri-Ace az elmúlt időben mit követett el a haldokló hattyúként kókadozó jRPG, mint stílus revitalizálásáért, illetve mennyit ártott annak, most inkább nem térnék ki; nem szeretném, ha meg kéne válnunk attól a három főtől, akik az olvasótáborunk és rajongóik keresztmetszetét képezik. Könyveljük el a bűncselekmény-kategóriás Star Ocean 4-et egyfajta váladékként, ami ezúttal nem szennyezi a tiszta vízzel töltött poharat – már csak azért sem, mert a Resonance of Fate nem éppen arról árulkodik, hogy híján lennének a jó szándéknak és a kivitelezéshez szükséges képességeknek.

KÉPTELEN TERMÉSZETRAJZ

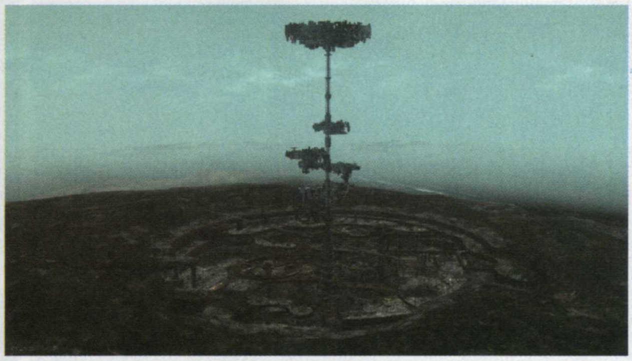
A Blade Runner óta tudjuk, hogy a súlyos légszennyezés negatív hatásait a négyszázadik emelet fölé költözéssel lehet a legegyszerűbben kivédeni; a Resonance of Fate világának központi helyszínét képező – és a légtisztítás szerepét is ellátó – Basel is ezt a metódust követve magasodik pokoli toronyként a felszín fölé. Az óramű-szerű fogaskerekekben gazdag, többemeletes torony komplett városrészeket foglal magába; míg az alsóbb szinteken boltosok, kincsvadászok, céhek, gengszterek és privát katonai alakulatok küzdenek a napi betevőért, addig az arisztokrácia nem csupán nevét, de helyzetét tekintve is a felső tízezerhez tartozik. Hőseink – Vashyron, a huszonhat éves exkatona, a tizenhetediket taposó Zephyr, valamint a csábos ifjú szőkeség, Leanne – főleg az ő megbízásaikból (valamint Vashyron korábban kiépített kapcsolataiból) élnek, zsoldosként teljesítve a cérnakesztyűs pénzemberek kívánságait. (Igaz, nem kizárólagosan: bár van egy központi történeti szál, ezt gazdagabbra szőhetjük a helyi céh központjában felvehető mellékküldetésekkel.)

Basel társadalmi rendje tehát a kapitalizmus divatjamúlt formáját – és modern korunk csak papíron létező, sikertelen asszimilációs modelljét – idézi; a guildek és a zsoldosok szolgáltatnak, az arisztokrácia pedig biztosítja ehhez a szükséges financiális hátteret.









■ **Basel városa valószínűleg minden idők legfurcsább helyszíne: jobban hasonlít egy acélvirágra, mint bármi másra**

■ **Az aréna a tápolás legegyszerűbb módja: bejelentkezés után leverjük az ellenfelet és felmarkoljuk a pénzt**

A régies formatervezésű, „antikolt" épületek és a hipermodern technológia, a fodroskockás ruhácskák és a nyersbőr kabátok, az ondolált és tépett frizurák, a fehér gallérok és a fekete lőpor keveréke megkapó elegyet alkot, ha pedig mindehhez hozzávesszük a harcrendszert is, eljuthatunk az egymondatos összefoglalóig: a Resonance of Fate egy steampunk-hatásoktól sem mentes, sötétebb tónusú mesekönyvet idéz, amelyet a John Woo-filmek akciódús snittjeivel bővítettek ki.

A Resonance of Fate kettős játék: a harcrendszer és a világ remek, de a történet prezentációja szörnyű!

MADÁRTÁVLATBÓL

Bár a világtérkép puritanizmusa első pillantásra elrettentőnek tűnhet, a további szemlélődés során az átgondoltság is megmutatkozik rajta. Elbóklászni lehetetlen, a terepet ugyanis egymáshoz kapcsolódó hatszögek jelképezik, az újabb területek pedig csak az ezek megnyitásához szükséges elemek elhelyezésével válnak bejárhatóvá. Ezeket az összecsapások során gyűjthetjük be; kellő mennyiségű küzdelem után megnyithatjuk az utolsó zugot is, amire érdemes is sort keríteni, mert hasznos tárgyakra bukkanhatunk. Hogy a cselekmény megmaradjon a maga medrében, a korlátlan csapongást a színes elemek fékezik meg: egyes helyszínek csak a megfelelő színű hatszögek beillesztése után válnak elérhetővé, ezeket pedig általában megbízóinktól kapjuk meg. Basel emeletei között liftekkel közlekedhetünk; a központi szállító könnyen hozzáférhető, más szintek megnyitása azonban már bonyolultabbá válhat, mivel azok aktiválása több esetben speciális elemek megszerzéséhez kötött. A Station Hex szintén fontos szerepet játszik: ezzel bázist hozhatunk létre a térképen, ahol menthetünk, illetve regenerálhatjuk a csapatot.

LŐPORFÜST ÉS AKROBATIKA

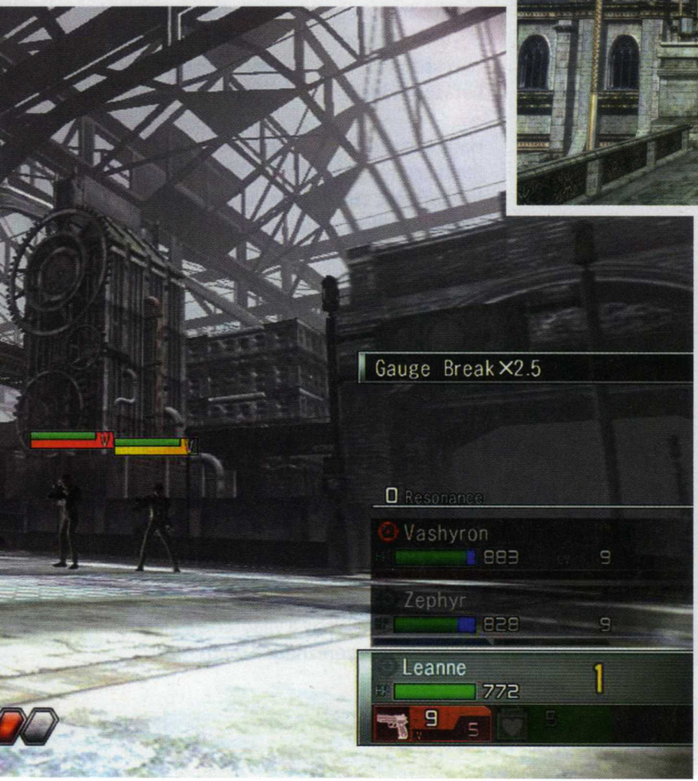
Tájékozódni tehát tudunk, és mivel kezdetben úgysincs más lehetőségünk, első utunk az arénába vezessen – a harcrendszert ugyanis érdemes alaposan kiismerni. Mert a Resonance of Fate legerősebb pontja a küzdelem, amelynek újító szándéka üdvözlendő, koncepciója pedig bátor, és életképesnek is mutatkozik. Az ATB rendszer minden aprólékával együtt vágóasztalra került, sőt, mágiával vagy közelharccal sem találkozhatunk: a félig valós idejű, félig körökre osztott összecsapásokat lőfegyverrel bonyolíthatjuk le.



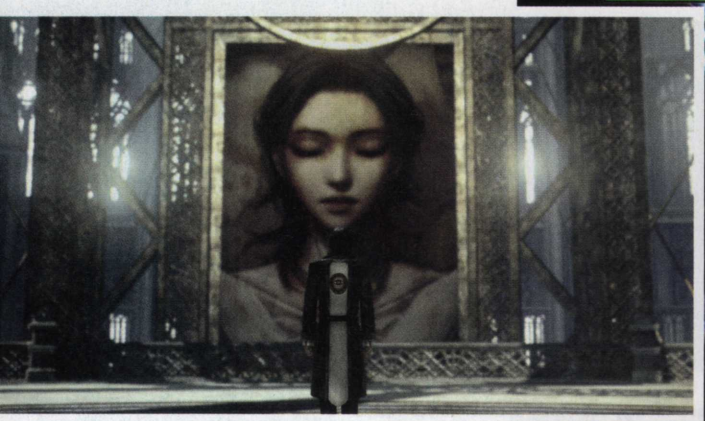
■ **(lent) A térképet saját magunk tölthetjük fel a csatákban megnyert hexagonokkal**

Alapvetően kétféle támadást vihetünk – és kaphatunk – be: Scratch Damage-et, illetve Direct Damage-et. Előbbi csupán ideiglenesen szipkázza el az életerőt, idővel fokozatosan visszatöltődik, de a Direct Damage közvetlenül a HP-t csapolja meg. Ha az SD-nek nincs ideje regenerálódni, egy DD az előzőleg bevitt sebzés mértékével együtt fogyasztja az életerőt. (Algebra-nyelven: 60 SD + 0 DD = 0 pontnyi sérülés a következő kör elejére; 60 SD + 30 DD = mínusz 90 pont életerő.) Vashyron .45-öse és Leanne gépfegyvere DD-sebzést produkál, míg Zephyr automata sorozatlövője SD-vel gyengíti az ellenfelet. Gyakorlati alkalmazás: Vashyron megsorozza az ellenfeleket, némileg csökkentve azok HP-jét, majd Zephyr a következő fordulóban annyira meggyengíti őket, hogy Leanne-nek jó esetben már csak el kell takarítani őket, az SD ugyanis addigra nem regenerálódik, így egy-két lövéssel is leszedhetők lesznek.

Kulcsfontosságú szerep jut az aktuális pozíciónknak is. Bár harc közben szabadon mozoghatunk a terepen, ilyenkor az ellenfél sem tétlenkedik, és nem restellnek biztos távolságból puffogtatni. Valós időben – és nyílt színen – nem is nagyon érdemes tűzharcba bocsátkozni, ugyanis jóformán csak egy-két lövést vihetünk be, és néhány esetben még célozni sem sikerül, ha az ellenfél egy jól irányzott ellentámadással megszakítja a manővert. A célkeresztnek ugyanis időre van szüksége a feltöltődéshez,









és ez a távolság függvényében apasztja a mozgáspontjainkat: minél távolabb áll az ellenfél, annál később tüzelhetünk. (Távoli opponenseinket jóformán be se tudjuk célozni; előbb apad nullára a mozgási lehetőségünket prezentáló sáv.) Ez a fajta adok-kapok kizárólag biztonságos fedezékből játszható el: a lőréssel ellátott falak pont ezt a célt szolgálják, az egyéb terepakadályok azonban takarnák a lővonalat.



Ez eddig nem túl izgalmas, a Hero Attack viszont azzá teszi – és itt jön a képbe a John Woo-faktor. A karakter közvetlen irányítása helyett ugyanis kijelölhetünk egy mozgásvektort, amin a kiválasztott szereplő a gomb újbóli lenyomását követően végigszalad: ilyenkor nem sérülhet meg, viszont annál nagyobb hatékonysággal támadhat, elvégre a terepen végigrohanva akár egy pillanat alatt célozhatja be a gyakran testközelben álló ellenfeleket. Egy-egy rosszfiút akár négyszer-ötször is megsorozhatunk, mielőtt a következőre váltunk; ez valós időben történik, a mozgás pedig a célpontváltás idejére sem áll le, így érdemes mindig koncepció szerint dolgozni, és a legközelebbi ellenféllel kezdeni az aprítást. Ha kellően legyengült, a d-pad egy gombnyomásával válthatunk a következőre – elhalálozás esetén a váltás automatikus. Hogy az akadályokat elkerülhessük – és a támadás idejét kitolhassuk – érdemes megfelelő időben a levegőbe vetődni. Az hagyján, hogy a tűzharcok koreográfiája mellett a Mátrix maximum csehszlovák gyurmafilmnek tűnhet, de nem csupán ezért érdemes triplaszaltók közepette halált osztani: egyes ellenfelek kifejezetten a felülről érkező támadásokra érzékenyek, másokat pedig a talajszintből indított lövések ereje repít a magasba. Ha ilyenkor ugrunk fel, és a rosszakaró fölé kerülünk, a bevitt támadás ereje földhöz csaphatja, ami plusz sebzést és elpottyantott bónusz tárgyakat eredményez – ez a Smackdown, amit jól időzítve többször is eljátszhatunk egy-egy támadó ellen.

A Hero Attack hatékony, okos rendszer, és mint ilyen, nem jár ingyen: a középen látható, a karakterfejlődéssel bővíthető csíkot csapolja meg. Folyamatos visszatöltéséhez elengedhetetlen, hogy a támadást a két társunk közé húzható egyenest keresztezve indítsuk, illetve megöljünk egy ellenfelet. Ez kezdetben nem nehéz, elvégre a játék elején őszi legyekként hullanak a támadók, később azonban összetetté válik a legyőzésük, így az ütemezés – és az egyes célpontok gyengítése – kulcsfontosságúvá válik. A Gauge Break egyike ezen taktikáknak: egyes támadások után az ellenfél életerősávja megtörik, így csupán annak első fele tud regenerálódni, a későbbre ütemezett golyózáporok pedig könnyűszerrel kivégezhetik. Erőforrás-igényes, de hatékony és roppant látványos támadás a tri-Attack: egy ellenfelet háromszög alakban közrefogva kombinált offenzívát indíthatunk, melynek során hárman egyszerre tüzelhetünk rá, az egyes támadások típusa és hatásfoka pedig összeadódik – bosszharcok során igencsak hatásos módszer.

Hatékonyságunkat a szintlépésekkel és fegyvertuninggal növelhetjük. Előbbi a gyakori harc természetes következménye, utóbbit pedig a zsoldból és a csetepaték során begyűjtött pénzből finanszírozhatjuk, de az arénaharcok is szép haszonnal kecsegtetnek: az itt kapott pénzjutalmon felül további érméket is begyűjthetünk, amiket később tárgyakra cserélhetünk. Az új mordályok igencsak borsos áron futnak, szóval kezdetben inkább a teljesítményt növelő kiegészítőkre költsünk. A játékegyensúly megtartása érdekében a Zephyr gépfegyverébe tárazható speciális lőszereket, valamint a Vashyron által hajigált robbanószereket (kézigránátot, Molotov-koktélt, elektromos és vegyi bombákat) nem vásárolhatunk: ezeket a harcok során gyűjthetjük be, vagy a világtérkép kicsempézése során szerezhetjük meg.

Karakterek



ZEPHYR
Ő a tulajdonképpeni főszereplő, gépfegyverekkel osztja a halált, illetve hatalmas komorsággal a beszólásait.



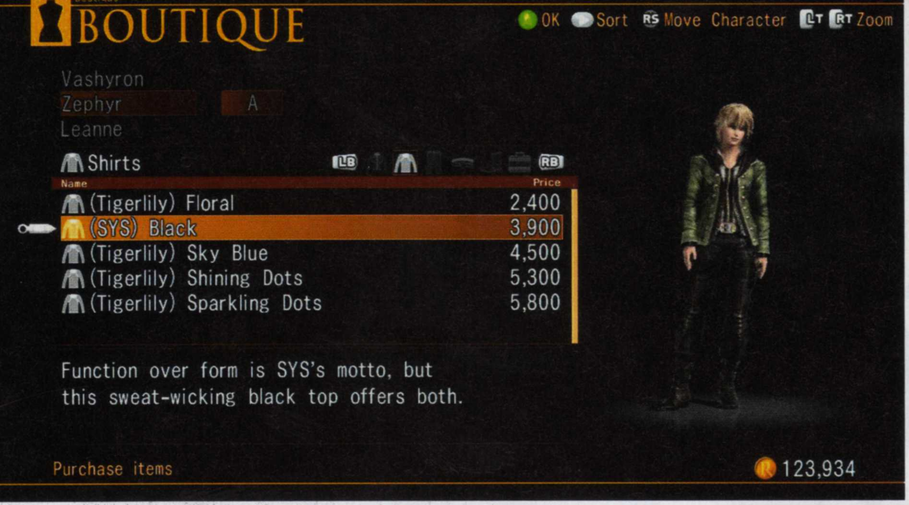
LEANNE
A 16 éves szökeség egy szerencsétlen baleset nyomán csatlakozik a többiekhez. Kicsit infantilis, de ő a gyógyító.



VASHYRON
A 26 éves srác a csapat „öregje" és egyben vezetője. Kézifegyverekkel harcol, illetve gránátokat dobál.



Noha csak három főszereplő van, sajnos őket sem sikerült emlékezetesre, szimpatikusra megalkotni





■ (lent) A csatákbol egy Escape Hex nevű cucc használatával lehet elmenekülni, illetve úgy, hogy kifutunk az adott pályaszakasz kijáratáig mindhárom karakterrel. Dungeon esetén annak a kijáratáig, különben csak egy másik, szörnyekkel zsúfolt helyszínre térhetünk vissza.

■ **Borsos áron ugyan, de hőseinknek új kosztümöket is vásárolhatunk; a szemüvegtől a csizmán át a felsőruházatig minden ruhadarabjukat és kiegészítőjüket módosíthatjuk. Hasonlóan széleskörű lehetőségeink vannak a fegyverek testreszabására: a lézercélzó, a bővített tár, a hangtompító és a kényelmesebb markolat beépítése nem esztétikai értelemben, hanem a hatékonyság növelésének szempontjából fontos.**



RESONANCE CASCADE

Az idáig olvasott szöveg és az értékelőben látható pontszám közti differencia ellenére nem nyomdahibáról van szó; ez az érték a Resonance of Fate százalékos készültségi státuszát mutatja. Nincs mentség és magyarázat az egész játékot eluraló inkoherenciára; bár egyes területeken kiemelkedően teljesít, máshol összecsapottnak, elnagyoltnak tűnik, és még a remekül sikerült komponensek sem illeszkednek olyan precízen, mint a baseli óramű.

A dungeonök kopársága a Quake első részével vetekszik az Egyhangúság-Kupáért – nevetséges, hogy egy erdőben küzdve csupán az átvezető videóban láthatunk némi növényzetet. A hullámokban özönlő ellenfelek kiismerése után borzasztóan monotonná válik a velük való küzdelem, a harcok ugyanis jóformán mindig ugyanazt a sémát követik, függetlenül attól, hogy főellenfelekkel vagy mezei portyázókkal küzdünk: minél közelebb kell kerülni hozzájuk, és beléjük ereszteni az egész tárat. Az új ellenfelekhez szükséges taktikákra azonban semmiféle rávezetést nem kapunk – marad a frusztráció és a folyamatos újrapróbálkozás, amit tovább súlyosbít, hogy elhalálozás után az újbóli kísérlet bizony fizetésköteles.

A harcok dinamikája ugyanakkor szembeszökően látványos; kár, hogy mindez éles kontrasztot képez Basel sivárságával. Egymondatos töltelékszereplők, időhúzás-kategóriába sorolható mellékküldetések, statikus helyszínek és kopár dungeonök próbálják elhitetni magukról, hogy ők a Világ, pedig ez csupán színház, ahol a színpadon lőporfüstben gazdag, helyenként túl művi, egyszerre klasszicista és posztmodern díszletek árválkodnak, a szereplők pedig sótlan és élettelen bábok.

Harcai újítóak és rendkívül élvezetesek – ám mindez nem képes elvinni a hátán az egész programot...

A japán szerepjátékokra általában jellemző finom, érzékeny hangulatingadozás itt a két véglet közti csapongásban testesül meg: a Resonance of Fate helyenként patetikus, akár egy Csáth Géza-novellát szavaló Latinovits Zoltán, máskor viszont síkdebil idiotizmus uralja a képernyőt, egyszerre hiteltelenítve el az addig látottakat és az aktuális jelenetet. A történet prezentációja a küldetések után bevágott videókra korlátozódik, és ezen sem a folyamatos fejlődés, sem a koncepciózus tervezés nem érződik: a sztori még tíz-tizenkét órányi játék után sem kezd el kibontakozni, de a megismert események a hiteltelen főszereplők miatt is érdektelenné válnak. A tervezők valószínűleg nem vették figyelembe, hogy a rendszerváltás után húsz perccel megérkeztek Magyarországra az első Lorenzo Lamas-videokazetták, Vashyron karaktere pedig ennek tükrében, hát, hagy némi mozgásteret a mókás asszociációknak.

A Resonance of Fate ettől függetlenül értékes kísérlet: bátran és ügyesen szakít a konvenciókkal, és többé-kevésbé sikerrel viszi képernyőre a megálmodott játékmechanikát. Ez egy elbukott forradalomról, nem a középszerűség lábvizéről szóló mese; és bár ez a végeredmény szempontjából mindegy, a találkozásunk az értékelhető jó szándék kapcsán marad emlékezetes. Sajnálatos, hogy a pokolba vezető utat is azzal szokták kikövezni. ■

■ **A sztori hihetetlenül lassan bontakozik ki, az intróban látott, elvileg központi alak, Subject 20, az első húsz órában nem bukkan elő!**



576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Szép kísérlet, de a végeredmény csak laborkörülmények között reprezentatív; a szélesebb körben történő felhasználáshoz ez az anyag még kiforratlan.

tyler **6.5**









BATTLEFIELD BAD COMPANY 2™

HATALMAS A KÜZDELEM A MILITARY-HANGULATÚ AKCIÓJÁTÉKOK PIACÁN, ÉS A BAD COMPANY 2 EGYENESEN A TRÓNRA TÖR. A B-SZAKASZ MEGÚJULVA ÉS MEGSZÉPÜLVE TÉR VISSZA!

Közel nyolc éve vált a játéktörténelem meghatározó jelenségévé a Battlefield-széria, amely első, PC-n megjelent változata óta hihetetlen tömegeket vonz maga elé. Érthető is, hiszen a játék meghatározó vonásai, mint például a szinte végtelen csatamezők, az ezzel együtt járó hatalmas szabadság érzése, s a vezethető járművek sokasága olyan többszereplős csatározásoknak ad otthont, melyhez foghatót nagyon keveset láttunk még. Most pedig megérkezett a széria legújabb része, amely szerfelett jól igyekszik méltó vetélytársként felvenni a harcot korunk multiplayer-császárának kikiáltott Modern Warfare 2-jével.

A B-SZAKASZ

Az előző részt 2008 nyarán kaphatták kézhez a lelkes vásárlók, amelyben a B-osztag, azaz egy adag problémás katonai kötelék mindennapjait követhettük nyomon. Főhősünk ezúttal is az a Preston Marlowe, akit egy apróbb incidens után száműztek ebbe a szakaszba – ez egy általa vezetett helikopter és egy ezredes limuzinjával van szoros kapcsolatban, bár Preston szerint a részletek kicsit ködösek és felelőssége sem lett soha bebizonyítva.



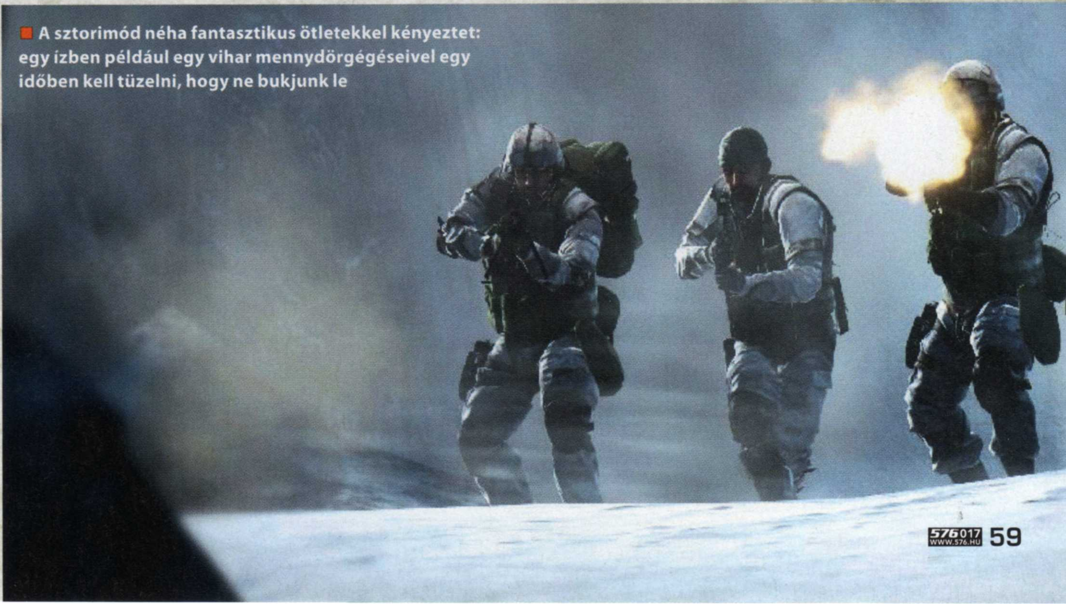
Társaink – az ártatlan kisnyuszi kinézetű Sweetwater, a piromán Haggard, és csak őrmesternek hívott vezető – ezúttal is gondoskodnak a szórakozásunkról, humorban bőséges jelenetek, párbeszédek követik egymást lépten-nyomon. A kampány indító küldetése kicsit rendhagyóra sikeredett, ugyanis első küldetésünkben egy második világháborús bevetés keretein belül ismerhetjük meg a játék irányításához szükséges alapokat, ahol egy szigeten dolgozó japán tudós kimentése lesz a feladatunk. És hogy mivel is foglalkoznak ott a japánok? Nos, ahogy azt a játék során valaki megjegyzi: „a németeknek ott volt a V2, az amerikaiknak az atom, szóval a japánoknak is biztos volt valamijük".

MEDERBŐL-MEDERBE

A rövid időutazást követően már a közeljövőben találjuk magunkat, ahol javában dúl az orosz--amerikai háború, aminek természetesen mi is aktív résztvevői leszünk. A kampány tizenhárom küldetést tartalmaz, melyek egyenként nagyjából fél óra alatt végigjátszhatók, legalábbis az első két nehézségi fokozaton. Így könnyen kiszámolható, hogy közel hat órás játékidőre számítson az, aki beleveti magát a Single Player menü felderítésébe, ami korunk akciójátékaihoz képest hozza napjaink szomorú átlagát. A pályák a lehető legváltozatosabb környezetet biztosítják számunkra. Lesznek havas, fenyőkkel és meredek hegygerincekkel borított pályák, látogatást teszünk Dél-Amerika sűrű őserdeiben, valamint felkeresünk egy hajóroncsot is valahol a homokdűnék közt, egy nem igazán kietlen sivatagban. Bár a környezet látványos és igazán változatos tereppel szolgál, sajnos a hatalmas szabadság érzete elmarad a sorozattól elvárttól, ugyanis szinte végig egy keskeny sávban terelik előre a játékosokat, melyről ellenséges aknák vagy épp tüzérségi csapás miatt nem igazán térhetünk le. Ez a fajta lineáris játékmenet elég idegen a Battlefield világától, és sajnos majdnem mindvégig elkísér minket a végigjátszás alatt, de persze lesznek üdítő

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **dice**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 5.**
multiplayer **22-24 (konzol) 2-32 (PC)**

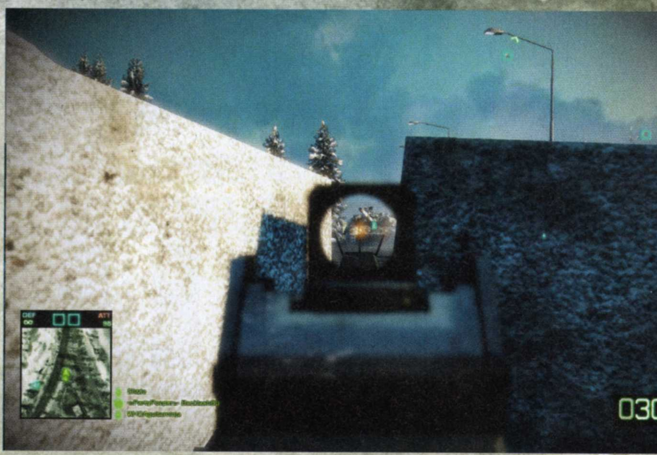


A sztorimód néha fantasztikus ötletekkel kényeztet: egy ízben például egy vihar mennydörgégéseivel egy időben kell tüzelni, hogy ne bukjunk le





A sztorimód járműves jelenetei általában behatárolt szakaszok, ahol inkább a lövöldözés, mintsem a vezetés a feladatunk. Ahol mi sofőrködünk, ott meg általában igen szűk az út...



A terep ugyan rombolódik, de ilyen puskával inkább ne próbáljunk falakon átlőni...

pillanatok, melyekben hatalmas nyitott területeken gázolhatunk végig tankokkal, vagy épp terepjáróval (sajnos helikoptert ezúttal nem vezethetünk).

Scriptelt, azaz előre beállított, moziszerű eseményekből is bőségesen kijutott a játékon belül, melyek időnként egy új területre érve szakítják meg a küldetést. Kicsit zavaró ugyan, hogy nem sikerült a játékon belül, megszakítás nélkül lefuttatni ezeket a jeleneteket (eltérően a Modern Warfare 2-től), de érthető módon a készítők nem akarták, hogy véletlenül is lemaradjunk ezekről, így alapvetően megbocsáthatónak érezzük ezt.

Nem úgy, mint a mesterséges intelligencia és az útvonalkeresés hiányát, ami mellett nehéz keresetlen szavak nélkül elmenni. A legnagyobb gondot számunkra társaink téblábolása okozta, akik szinte ott sem voltak, amikor szükségünk lett volna rájuk. Gyakran előrerohannak a következő eseményvonalig és ott várnak ránk, vagy beakadnak valahol hátul egy kidőlt fába, majd egyszer csak megjelennek az orrunk előtt öt perccel később. Így aztán nincs mese, egyedül nekünk kell gondoskodni majdnem minden egyes ellenfélről, járműről, akik utunkba áll, ezért attól függetlenül, hogy társaink milyen jól szórakoztatnak minket humoros párbeszédeikkel, monológjaikkal, nem sok hasznukat vesszük. Igaz, ez már az előző részben is így volt, de egy kis javulás egyáltalán nem ártott volna ezen a téren a játéknak.

Csak egyjátékos-módjáért nem éri meg megvenni, de online a lehető legnagyobb élvezetet adhatja!



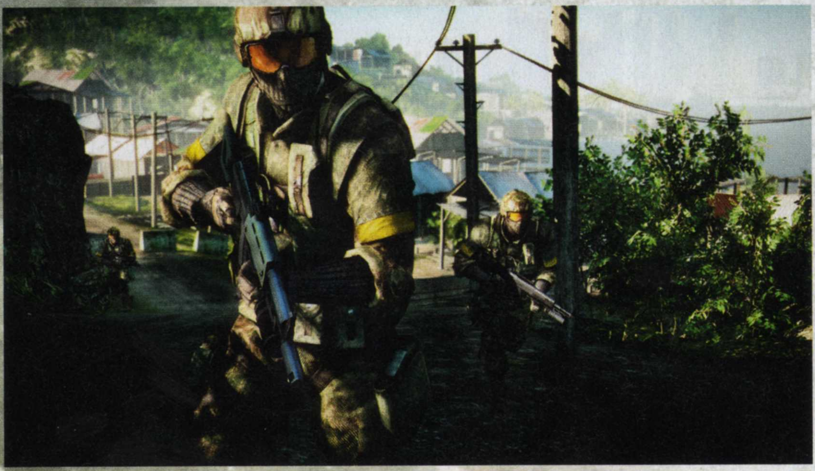
Érdemes megjegyeznünk, hogy a kampány újrajátszhatósági mutatója közepesen kileng, amit a gyűjthető fegyvereknek és a pályákon többnyire elrejtett M-Com állomásoknak köszönhet. A dolog lényege az, hogy az ellenfeleinktől különféle fegyvereket zsákmányolhatunk, melyek aztán egy bizonyos ládába kerülnek, amikkel időközönként találkozhatunk a pályákon. Ezeket megnyitva mazsolázhatunk majd a különféle mordályok, karabélyok között, ide kerül minden olyan fegyver, ami valaha megfordult a kezünkben. Emellett az előző részből ismert aranyládák helyett M-Com állomásokkal is összefuthatunk, melyekből 2-4 található egy-egy pályán. Jól eldugva persze, az achievement- és trófeavadászok legnagyobb örömére, de lényegében ezek is sokban ösztönzik a játékost a kampányt újrajátszhatóságát illetően.













■ Sajnos egyelőre elég kevés a pálya, a kedvenc játékmódunkhoz, a Rush-hoz például csak öt helyszín elérhető

FAGYHARAPÁST SZŐRIVEL

Már a képeket nézve is rájöhettetek, hogy a Bad Company 2 szemkápráztatóan jól néz ki. Olyannyira, hogy még azt a kijelentést is meg merjük kockáztatni, hogy ehhez foghatóhoz még nem volt szerencsénk ebben a kategóriában. A környezet eszméletlenül szép, a sűrű növényzet, a hatalmas látótávolság, az épületek, a járművek, na és persze a szereplők mozgásai mindmind súrolják a tökéletesség határvonalát. Mindezt a DICE saját fejlesztésű Frostbite motorjának köszönhetjük, amit egy olyan apróság tesz még valósághűbbé, mint a tereprombolás lehetősége, azaz a motor úgynevezett Destruction 2.0-ás modulja. Ennek köszönhetően minden fa, bokor, tereptárgy, épület, de még a talaj is lerombolható, átalakítható, kidönthető, hasonlóan az első részhez, amelynek akkor is ez a fajta destruktivitás adta meg igazi pikantériáját. A két rész közötti fejlődés leginkább ott mutatkozik meg, hogy az épületeket ezúttal már teljesen legyalulhatjuk, azaz ha eléggé meggyengítjük azok tartószerkezeteit, kidöntjük támaszfalait, hangos robajlás mellett összedőlnek, maguk alá temetve mindenkit, aki odabent tartózkodott.

Bár hangokról nem igazán szoktunk ódákat zengeni egy cikk írása folyamán, most úgy érezzük, hogy nem szabad elmenni szó nélkül a Bad Company 2 hanghatásai mellett, melyek rendkívüli mértékben igyekeznek a látványt úgy támogatni, hogy a minél inkább bele tudjuk képzelni magunkat a háborús környezetbe. A fejünk felett elhúzó helikopterek hangja, az ágyúk dörrenései, a fülünk mellett elsüvítő lövedékek hangjai mindmind csillagos ötöst érdemelnek tőlünk, amit vastagon írunk be a DICE ellenőrzőkönyvébe. (Ugyan multiban elnyomja a közeli lépéshangokat, így nem ajánlott, de a War Tapes audio beállítás használatával még durvább lesz a hangzás, a háborús hangulat.)

AZ IGAZI CSATAMEZŐN

Nincs Battlefield multi nélkül. Természetesen jól tudjuk ezt, mert hiába a szórakoztató kampány, hiába a mindent elsöprő látvány és a hangok, ha a készítőknek nem sikerül összehozniuk egy olyan többszereplős játékmódot, amely méltó vetélytársként veszi fel a harcot a Modern Warfare 2-vel. De szerencsére nem így lett. A Bad Company 2 a történelem talán legjobb multiplayer játékmódjával igyekszik letaszítani a trónjáról a jelenlegi királyt.

A multiplayer menüben négy játékmód keretein belül mérkőzhetünk meg egymással, melyek közül a legnépszerűbbnek ezúttal is az előző részből ismert Rush-játékmód számít. A játékban kétszer 12 fő küzd egymással egy területekre osztott pályán. A támadók feladata az, hogy elpusztítsanak két M-Com állomást az adott szakaszon. Ehhez csupán annyi a dolguk, hogy a közelébe jutnak és beindítanak egy önmegsemmisítőt, vagy addig robbantgatják tankokkal az épületet, míg az maga alá temeti az állomást. A védők feladata értelemszerűen annyi, hogy megakadályozzák ezt, s ha huzamosabb ideig képesek kitartani (azaz elfogy a támadók részére biztosított újraszületési ticket), akkor ők nyernek. Amennyiben a támadók elpusztítják a két állomást, a játéktér odébb tolódik, s a pálya egy újabb szakaszán zajlik tovább a harc, de ez csak háromszor-négyszer ismétlődhet meg.

A következő mód a Conquest, ami a klasszikus területfoglalós mérkőzés, ahol zászlókat foglalva kell minél több ideig biztosítanunk minél több területet (ez ismerős lehet rengeteg más játékból is). Ezen felül a Bad Company 2-ben találhatunk még két kisebb létszámra összpontosító, de jóval nagyobb csapatmunkát igénylő játékmódot is, nevezetesen a Squad Rush-t, és a Squad Deathmatch-et. Az előbbiben ugyanaz a dolgunk, mint a hagyományos Rush játékon belül, de itt csupán négyfős szakaszunkra támaszkodhatunk és csak egyetlen állomást kell elpusztítanunk, utóbbiban pedig

Veteránok jutalma

A megrögzött Battlefield-játékosok legnagyobb örömére a készítők egy igen sajátos rendszert találtak ki a veteránok megjutalmazására. Ehhez nincs is más dolgunk, mint ellátogatni a veteran.battlefield.com oldalra, ahol regisztráljuk a már meglévő Battlefield játékainkat. Minél több programot regisztrálunk, úgy nő veterán-státuszunk, amit a játék többszereplős ponttábláján is figyelemmel kísérhetünk. A kettes szintet elérve azonnal egy második világháborús fegyverrel lehetünk gazdagabbak, az M1 Garanddal, ami bár nem veszi fel a versenyt a kor modern fegyverivel, mégis nagyon trendi dolog azzal puffogtatni a harcmezőn. Sajnos a BF1943-at egyelőre nem lehet regisztrálni…





Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérdésünk: ***Mi volt az első konzolos Battlefield alcíme?***

A cím: ***nyeremenyjatek kukac 576.hu***
(A tárgy BF legyen)
A határidő: ***április 5.***







négyszer négy fő játszhat egymás ellen, ahol az a szakasz nyer, aki a legelsőként éri el az 50 pontot.

Bár a játékban mindösszesen négyféle kasztot, azaz játszható karaktertípust különböztetünk meg, ezek mindegyike teljesen lefedi a játékosok igényeit. Először is ott van az Assault, akivel alapvetően csak lövöldözni fogunk mindenkire aki él és mozog, puskagránátokat eregetünk a házakból kikandikáló fegyvercsövekre, valamint lőszerrel látjuk el társainkat. A Medic dolga értelemszerűen a csapat életben tartása (beleértve a feltámasztást is), ami támadóknál lehet felettébb hasznos, ugyanis a limitált újraszületési szám nagyban befolyásolhatja a győzelmet. Felcserünk könnyűgéppuskával hatalmas tűzerőt képvisel, hasznos tagja a csapatnak. Legalább annyira, mint az Engineer, aki páncéltörő rakétáival az ellenséges járművek ritkításán szorgoskodik, valamint a sajátjait javítja, illetve a Recon, aki távcsöves puskájával biztosít fedezetet a támadók számára.



Ugyan viszonylag kevés fegyver van, azok csaknem mindegyike hasznos lehet, tehát a válogatás nem könnyű...

EZT NEM LEHET MEGUNNI

Bárkit is választunk a négy játszható karakter közül, minden, a harctéren végrehajtott értékelhető cselekedetünkért tapasztalati pontokat kapunk, melynek köszönhetően többféle úton is fejlődhetünk. Először is, pontszámunk növekedése szintlépéssel jár, de attól függően, melyik kaszttal harcoltunk (Assault, Medic, Engineer, Recon vagy járművek), úgy nyílnak meg előttünk a különféle extrák, új fegyverek és csecse-becsék. Minden karaktertípus hét kibontható fegyvert tehet magáévá megfelelő teljesítményt követően, valamint olyan úgynevezett specializációkat is megnyithatunk, melyek kicsit hasonlítanak a Modern Warfare 2 perkjeire. Ezekből a specializációkból egyszerre három lehet aktív játékoson. Itt találhatunk jobb célzást segítő irányzékokat, testpáncélt, több gránát vagy robbanószer cipelésére alkalmas övet, illetve rengeteg hasznos dolgot, melyek közül minden megszületésünk előtt kiválaszthatjuk, melyiket szeretnénk magunkkal vinni.

A pontrendszer is rendkívül jól felépített, ami nem csupán ügyességünket jutalmazza, hanem csapatjátékunkat is. Pontot kaptunk, ha tegyük fel a Recon karakterrel eldobunk egy mozgás-érzékelő gránátot, s annak hatósugarában lelőnek valakit társaink, ha gyógyítunk, ha lőszerrel látjuk el csapatunk tagjait, javítunk, vagy ha egyszerűen csak pilótaként körözünk egy Blackhawk helikopterrel az

A rombolódó táj ezúttal valódi taktikai előnyt jelent, hisz az összeomló házaban nem él meg senki és semmi



(jobbra) A sztori pályáit hatásvadász módon úgy tervezték meg, hogy elképesztő tájakat pillantsunk meg. Nem panaszként mondjuk...











■ A játék első pár millió példánya a kicsit megtévesztő limitált kiadás néven került forgalomba, és ez tartalmaz pár extrát, amiket a játék indítása után azonnal begyűjthetünk magunknak. Ilyen a minden karakterosztály által hordható Thompson géppisztoly, vagy a Tracer Dart, amivel járműveket jelölhetünk meg tankelhárítók számára, vagy a defibrillátor, illetve a lőszeres doboz, melyeket csak későbbi szinteken nyithatnak meg a „közönséges" játékosok. Szerencsére ezek a jutalmak nem életbevágóak az élvezetes játékokhoz, és nagyon hamar beszerezheti őket az is, akinek nem a Limited Edition jutott. Egy másik extra, hogy a kivételezett csomagban levő VIP-kód beütésével az első néhány plusz pálya ingyenesen letölthető lesz.

ellenség bázisa felett, miközben társaink a helikopter gépágyúival ritkítják az ellenfelet. Kétszeres jutalom jár azért, ha szakaszunk tagjait segítjük, így érdemes mindig három társunk közelében maradni (ezt segíti, hogy a bázis helyett mellettük is újjászülethetünk). Hasonlóan a nagy konkurenshez, kitüntetéseket, külön bónusz pontokat kaphatunk sorozatban elkövetett teljesítményünkért is, tehát ha egy adott számú fejlövést beviszünk, vagy rögzített gépágyúval elkaszálunk egy bizonyos számú játékost. Közel 40 ilyen úgynevezett Pin létezik a játékban, melyek gyűjtögetésekor még nagyobb kitüntetéseket is bezsebelhetünk, melyek komoly tapasztalati pontot érhetnek. Egyszóval a pontrendszer zseniálisan sikerült, pontosan és megfelelő mértékben jutalmazza a játékost, aki ennek köszönhetően szinte képtelen lesz letenni a játékot.

Megjegyezném, hogy a Bad Company 2-ben egy sajátos kommunikációs rendszer is helyet kapott, amit a kontroller Back/Select, vagy a billentyűzet Q gombjának nyomkodásával érhetünk el. Ennek segítségével felhívhatjuk a figyelmet az ellenséges egységekre (amenynyiben akkor nyomjuk meg, ha szárkeresztünk közepén ellenséges egységet, járművet észlelünk), s így csapatunk többi tagja is tudni fogja, milyen irányból várható a támadás. Ennek köszönhetően rövid ideig láthatóvá válik a kijelölt egység, akit ha ilyenkor lelőnek, az őt megjelölő játékost is megjutalmazza a program. A dolog teljesen automatikusan működik más esetekben is, tehát ha egy baráti járműre nyomunk, akkor kérhetjük, hogy álljon meg és vegyen fel minket, vagy engedje, hogy megjavítsuk lerobbant tankját. Az már egy másik lapra tartozik, hogy sokan csak háttérzajnak minősítik az ilyen kívánságokat, így fittyet hánynak arra, hogy mit is akarunk voltaképpen.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

Néhány rövid szakasztól eltekintve a sztorimód csalódás, de multiban csak úgy brillírozik a játék. Egyedi megítélés kérdése, hogy az FPS járművekkel együtt, vagy azok nélkül nagyobb élmény, mindenesetre a Battlefield az előbbi pártján levőknek maga a mennyország. Igaz, jóval több pályára számítottunk, és a karaktereket is viszonylag hamar maximumra lehet fejleszteni, de ez abszolút megbocsátható.

MEGHALT A KIRÁLY?

Nem összehasonlítani a Bad Company 2-t a Modern Warfare 2-vel szinte teljes képtelenség lenne. Két hihetetlenül hasonló játékról van szó, melyeknek rajongói ugyanabból a körből kerülnek ki, ugyanazért a látványos akcióért rajonganak, ugyanazért szeretik az ilyen játékokat, mint mi is. Hogy melyik a jobb, azt nagyon nehezen tudnánk eldönteni, de az biztos, hogy mindkét játéknak akadnak pozitívumai, melyeket szembe lehetne állítani egymással. Tény, hogy a Bad Company 2 jóval inkább ösztönzi csapatmunkára játékosait a többszereplős módban. A rombolható környezetnek és a számtalan vezethető járműnek köszönhetően érezhetően színesebb, változatosabb játékot kínál, mint kihívója. Szemben a Modern Warfare hihetetlen látványos, akciódús, gyors játékmenete áll, melynek egyszemélyes kampánya is jóval erősebb, perkjeinek, hasonlóan jól felépített fejlődési rendszerének köszönhetően pedig méltán állja a kihívó kőkemény kardcsapásait. Az, hogy ki melyiket választja, már teljes egészében ízlés dolga. A lényeg az, hogy az EA ezzel a játékkal méltó vetélytársként küzd az Activisionhöz dezertált Infinity Ward csapatával szemben, aminek eredménye egy kiélezettebb konkurenciaharc lehet. Reméljük, ennek köszönhetően mindkét fél belead majd apait-anyait, hogy a jövőben hasonlómód elkápráztassanak minket, mint ahogyan az most sikerült a Bad Company 2 esetében. ■





■ A Bad Company 2 a DICE saját motorjával készült, és az bizony megállja a helyét – sokszor kategóriájának legszebbje.

576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Minden idők legkiforrottabb taktikai lövöldözős játéka apróbb hibákkal, aminek multis játékmódja maga a mennyország. Méltán veszi fel a harcot a Modern Warfare 2-vel.

daz **9.0**





ALAPOZÓ Sonic maga köré gyűjti a Sega minden legendás figuráját, és ezúttal egy vidám gokart-játék keretei között döntik el, hogy ki a legjobb. Objektíve Alex Kidd, de mi azért inkább drukkolunk Beatnek…

A tél lassan nyolc hónapos szabadságra utazik, ám két riválisból lett jó barát beszélgetésének örökségeként hagy itt magával valami igazán szórakoztatót maga mögött. A neves páros – Mario és Sonic –, miközben letudták a téli olimpiát, egy kanadai bárban beszélték ki dolgaikat életről, melyből sokat tudnak szerezni gombák és gyűrűk formájában, sikerről, amire Mario továbbra is verheti a mellét, s hobbikról. Az olasz úriember bevallotta villámsebes sün cimborájának erős alkoholmámor alatt, hogy a '90-es évek óta az egyik kedvenc időtöltése a hercegnő megmentése mellett a gokartozás; tény, nem tör Formula 1-es babérokra, de élvezi ezt a sportot. Sonic ezt hallván úgy döntött, ő maga is szervez az ismerőseivel egy hasonló dzsemborit, s ha módja akad rá, igyekszik tartalmasabban kivitelezni azt. Felmenői segítségével az összes nevesebb Sega-karaktert sikerült rávennie, hogy blogolás, twittelés és egyéb kockaság helyett versenyezzenek együtt, egymás ellen, egymásért. Kevés latolgatás után a teljes kompánia rábólintott a megmérettetésre. Láthatjuk a kék sündisznó kedvelt és utált ismerőseit, a Shenmue sztárját, a Virtua Fighter harcosait, s megannyi elborultabb produkció hőseit egyaránt, épp, hogy a Black Jack fölé lőve huszonkét ismert sztárt invitálva a bajnokságba. A bajnokságba, amelyben te –akár Xbox 360-as avataroddal, avagy Wiis Miiddel – is részt vehetsz!

adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **sumo digital**
platform **pc, ps3, x360, wii**
megjelenés **febr. 26.**
multiplayer **2-8**



Nyilvánvaló Mario Kart-klón, de e családból egyértelműen a legjobb!

KÖSZ, MARIO!

Sonic a szabályokat egyértelműen lefektette: szinte mindent lelopott, oppardon, legyünk finomak, kölcsönvett az olasz fivérek szériájából. Csak a győzelem számít? Nem, ez csak a móka része, de lássuk a további utasításokat: padlógáz, farolás, a pályán kapszulák formájában elhelyezett és random kiosztott eszközök bevetése társaink lefékezésére. Extra funkció, hogy minden karakter rendelkezik egy teljesen egyedi, s bivalyerős All-Star csapással, amit általában akkor sorsol ki nekünk a gép, ha nagyon lemaradtunk az élbolytól. A kedves szülők eközben igyekeztek megfelelő színvonalú helyszíneket biztosítani szerzeményeiknek, s mindezt sikerrel abszolválták: a Nintendo-család, avagy Hermann Tilke (F1 pályatervező) segítsége nélkül. A díszleteket megannyi sikeres alkotás ihlette, a névadó Sonic-világ kackiás kanyarulatai, a Jet Set Radio modern városa, a House of the Dead ijesztő színpada, a Monkey Ball kiszögellésekben gazdag vonalvezetései, és így tovább. A versenynaptár összesítve 24 pályát mutat, ami több mint elegendő a változatos kihívások kedvelőinek; illetve csekély számú, de élvezetes arénát a speciális összecsapásoknak, vagyis a deathmatch-nek. Igen, az efféle módozat – változatos futamokkal, például smaragdgyűjtéssel vagy területszerzéssel – sajnálatos módon igen csekély támogatást, mindössze három pályát kapott.

Az egyszeri versenyek során rengeteg eszközünk lesz a sikerre, az egyszeri lövöldözés és


■ Minden karakter rendelkezik egy egyedi támadással, de ezt csak igen szorult helyzetben kapjuk meg





■ **Az osztott képernyős versenyek remekül működnek, bár az igen nagy előny, hogy látjuk, ellenfelünknek milyen fegyvere van. Ráadásul PC-n ez az egyetlen módja a multiplayernek...**

Multiplatform

A játék az erősebb hardvereken a legszebb, ez magától értetődő, de a Wii-s verzió sem szégyenkezhet. A Microsoft konzoljának tulajdonosai kapják a legtöbb extrát, hiszen az avatarok használhatósága mellett Banjo és Kazooie párosa is vendégszerepel (Wii-n a Mii-k is bevethetők). A legnagyobb érvágás a PC-s verziót érintette: ebből teljes mértékben kiollózták az online multiplayert!





száguldás mellett, mindegyikük más és más kvalitást követel meg a játékostól. Lesz, ahol a farolások által kreált extra turbó jelenti a győzelmet (apropó, ugrás közben egy-egy trükköt sikeresen előadva nitrót eredményez landoláskor), de akad, ahol az objektumok kikerülése és gyorsítósávok felhasználása, vagy, a rejtett és tényleges előnyt jelentő rejtett levágások megtalálása és használata eredményezheti a sikerünket.

Elvakult Nintendo-rajongó a Mario Kart-okat tiszta fajnak tekintvén a SEGA alkotását kotoréknak titulálhatná, de ez felesleges: hiába hasonló a vezethető járművek viselkedése, az egyazon elven működő farolásból kinyerhető turbózás és a fegyverek mellett a pályánként változó hátráltató objektumok alkalmazása, ez a lenyúlás csak jót tett a játéknak, hiszen hasonlóan jó élményt nyújt, mint a Nintendo által gyártott, több éves várakozással érkező falatkák a remekművekből (ráadásul több platformon is). Jó, nem unikum, nem formálja újra kategóriáját, de legalább van, és közel azonos élményt nyújt a kategória vezetőhez mérve.







MELLÉKUTAKON

Az ötletek másolása, illetve kibővítése itt viszont nem állt meg, de itt-ott került némi hiba a gépezetbe. Bajnokságok, elnyerhető kupák itt is vannak, de csupán hatot találunk belőlük – pedig 24 pályából azért többet is ki lehetett volna hozni. Itt ráadásul akár könnyű szinten is teljesíthetjük a dolgokat – a megszállottaknak viszont ott van extraként a 64 misszió, ahol a kihívás mértéke sem befolyásolható. Ezen utóbbi az egyik legélvezetesebb és tartalmilag a legjobb része a Sega Racingnek. Változatos, vegyes kihívások követik egymást, hol időre, hol farolásra, hol előzésre, céllövöldére, gyűjtögetésre, hol egyébre (a lista igen tisztességes) sarkallva a játékost. Itt nincs szabad kéz, előre meghatározott karakterrel kell abszolválnunk a különféle feladatokat, amit a klasszikus betűs rendszerrel osztályoznak: a továbbhaladáshoz minimum A, a maximum eredményhez (és trófeához, achievementhez) AAA rang elérése szükséges.

Teljesítményünket egy további szisztéma, az úgynevezett Sega mérföldek gyűjtése díjazza. Ezek arra jók, hogy sok, eleinte zárolt pályát és karaktert, valamint zeneszámokat vehessünk rajtuk. Erőltetni nem kell, egy végigjátszás (vagyis a hat bajnokság leküzdése, illetve a 64 extra kihívás) alatt kapunk annyit, hogy simán felvásárolható legyen csaknem minden. Sajnos pár misszió kivételével a játék egyedüli játékosként nem igazán kihívásokkal teli, de szerencsére a remek, nyolcfős multiplayer kellően ellensúlyozza ezt. Ott már rendesen centire kell ismernünk minden pályát és trükköt, mert gyenge játékosokkal igen ritkán fog összehozni a sors.

Mindennek a tálalása mesés, s kihasználván a szó kettős jelentését, egyben meseszerű is: vidám, de nem túl szirupos-ragadós, melynek hála osztott négyes képernyőn is látványos és stabil képfrissítést produkál a játék. Semmi extrém effekt, poligonparádé vagy textúrativornya, hanem a zsáneren belül elvárható magas szintű, kreatív, s nem csupán a fiatalabb korosztály számára emészthető és szerethető vizuális szemtáplálék.

Nem érheti rossz szó a ház elejét, bár igen közel áll ahhoz, hogy Mario Kart-klón billoggal láthassuk el, de mindez játék közben senkit sem zavar, mert az élvezeti faktoron mit sem ront ez. Meglehet, Sonic ezért a fülesért tényleg vendégszerepet fog vállalni majd a Mario Galaxy 2-ben? Elválik. ■



576 **értékelés**

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Mario gokartbéli trónjára ezúttal Sonicék törnek. Ugyan nem taszítja le a királyt, főleg nem úgy, hogy kizárólag saját eszközeivel támad, de így is vidáman becsusszan mögé a második helyre.

raptor **7.5**



NAPOLEON
TOTAL WAR

ALAPOZÓ A Total War-széria legújabb része megint furcsa jószág: jóval több, mint az Empires egyszerű kiegészítője, de teljes értékű pakknak azért nem menne el. Főként, mert a széria megannyi régi hiányosságát nem sikerült kijavítani.

Habár a grandiózus stratégiai játékairól elhíresült Creative Assembly legutóbbi alkotása, az Empire 1799 telén letette a história fonalát, szinte biztosra lehetett venni, hogy a szorgos angolszász kezek hajtotta Nagy Virtuális Világtörténelmi Rokka csakhamar újra forog majd. És tessék: alig telt el két kör (ööö, akarom mondani négy évszak), és –ahogy azt a Total War sorozat valamennyi korábbi inkarnációjánál megszokhattuk – máris menetrendszerűen itt van az alapjátékra épített kiegészítő, ami ezúttal a sokat sejtető „Napóleon" (csak azért is hosszú „ó"-val!) nevű szálat gombolyítja fel.

Annak idején a szintén a CA jegyezte Medieval II-höz érkezett Kingdoms kiegészítő megrendítő csapást mért nemcsak több mint két és fél évtized alatt kiérlelt terminológiámra, hanem az ilyesfajta „toldalékokkal" kapcsolatos előítéleteimre is. Hatására ugyanis egyrészt kénytelen voltam elhagyni a bejáratott „küldetéslemez" definíciót (hiszen hogyan is nevezhettem volna így egy négy irizáló korongon terjeszkedő, a lábán önmagában is ragyogóan megálló alkotást), másrészt meg kellett, hogy állapítsam, hogy – a sebtiben összecsapott kiegészítők zömétől eltérően – több tartalom van benne, mint az összes addigi Total War játékban együttvéve… Nos, valahogy ilyesformán van ez a steames pre-install állapotában is több mint 15 GB-ot „nyomó" Napóleon: Total Warral (továbbiakban: Napóleon, vagy NTW) is, amely mondhatni közvetlen elődje, az Empire beváltatlan ígéreteit hivatott realizálni – több-kevesebb sikerrel.

HA… AKKOR

Emlékszik még valaki a BASIC programozási nyelvre? Ha igen, akkor még bizonyára rémlik a HA…AKKOR (IF…THEN) struktúra is, amelyet remekül lehetett összehasonlításra, de legfőképp „kikényszerített" döntéshozatalra használni. Nos, örömmel jelenhetem, hogy ez a réges-régi (amúgy az antik görög logikában gyökeredző) metódus nagyszerűen működik a Napóleon értékelése esetén is, általa ugyanis 99 százalékos valószínűséggel megjósolható, hogy az adott játékosnak tetszeni fog-e a CA legfrissebb alkotása.

HA ugyanis
1. nem vagy hard-core stratéga,
és/vagy
2. eddig kevesebb, mint három Total War játékkal játszottál huzamosabban,
és/vagy
3. sokat adsz az audiovizuális megvalósításra,
AKKOR a Napoleon biztosan a te játékod.

HA viszont
1. már az SSI 80-as évekbeli klasszikusaival is játszottál,
és/vagy

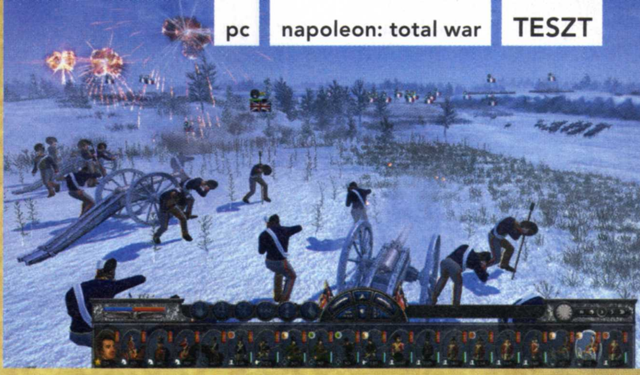
adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **creative assembly**
platform **pc**
megjelenés **febr. 26.**
multiplayer **2-8**







■ Noha a játék negyvennél is több országot, népet, városállamot ismer, ezek közül csak 11 játszható. A képet tovább árnyalja, hogy a kiemelten kezelt franciák mellett ezek közül csak négy (Ausztria, Poroszország, Nagy-Britannia, Oroszország) játszható a Campaigns of Coalition játékmódban, a többiek, így mondjuk a törökök vagy a spanyolok csak multiban irányíthatók





2. a Shogun óta mindegyik Total War játékra rátetted a vérmocskos kezed,
és/vagy
3. a külcsín helyett inkább a belbecs érdekel,
AKKOR menthetetlenül csalódni, de legalábbis fanyalogni fogsz.

PRO...

Habár szerencsétlenségemre (?) szerénységem inkább a második csoporthoz való tartozás előfeltételeit teljesíti, és a játékbemutató ráadásul erősen szubjektív művészeti ág, most mégis inkább megpróbálok a vélhetőleg az olvasók többségét adó rajongók kedvében járni, és tolongó önkifejezési kényszeremet hátrébb szorítva elsőként a játék pozitívumairól beszámolni. Mik is ezek?

Elsőként a témaválasztás. Lehet-e jobb témát választani a szegény korzikai hazafiból a franciák császárjává emelkedett Bonaparténál, aki a maga képére formálta Európát, a legszebb nőket szerette, a leghalálosabb kartácsot mixelte, aki Marengo hídjától a téli hó borította orosz sztyeppékig mindenhol katonái élén járt, és akiért inkább meghalt a Régi Gárda, mintsem hogy egy lépést is hátráljon? Nem lehet.

Ezt követi a fókuszáltabb játékélmény. Azok, akik már erősen ráuntak arra, hogy a Total War-játékok többségének célja „mindössze" annyi, hogy az aktuális kor Dr. Genyájaként világuralomra törjünk, most fellélegezhetnek, itt tudniillik végre nagyon is konkrét célokat kapnak. A játék gerincét ezúttal nem a „Nagy Hadjárat", hanem a Napóleon karrierjének egy-egy fontosabb időszakát adó, tiszteletreméltóan strukturált kampányok adják, köztük olyan csemegékkel, mint az 1796-os itáliai, vagy az 1798-as egyiptomi hadjárat. Mivel a stratégáknak – eltekintve néhány mod adta lehetőségtől – az SSI 1989-es „Battles of Napoleon" című klasszikusában volt utoljára alkalmuk (és annak bizony már két évtizede!) Firenze templomainak falába és a gizai piramisok köveibe vésniük szép szemű francia kedveseik listáját, ennek finoman szólva is már itt volt az ideje.

Ha igazi újdonságokat vársz a sorozattól, csalódni fogsz, mert Napóleon mellett minden a megszokott

Megnövekedett történelmi hűség. A játék tér- és időbeli kiterjedése tudatos „leszűkítésének" egyik automatikus hozadéka, hogy a fejlesztőknek nagyságrendileg több idejük maradt a történelmileg hitelesebb atmoszféra kidolgozásra. Ellentétben az Empire historikusan néha erősen esetleges szereplőivel, technológiáival és eseményeivel itt tényleg szinte minden a helyén van. Az ifjú Széchenyi Istvánt mindazonáltal nem sikerült megpillantanom a lipcsei csata forgatagában, pedig higgyétek el, meresztettem a szemem rendesen…

A Rome és a Medieval II tömve volt olyan, a rajongók által gúnyosan csak „fantasy egységeknek" nevezett alakulatokkal, mint pl. a bizánci „lángszórósok" (muhaha, megnéztem volna azt a kelet-római generálist, aki ilyen ön-és közveszélyes „harcosokkal" merészkedik mondjuk a frank hajítóbárdok záporába), amelyeknek az égadta egy világon semmiféle történelmi gyökere nem volt. Ez itt – hála az égnek!





■ A „világtérkép" sokkal részletesebben lett kidolgozva, mint a korábbi részekben









– teljesen elmaradt, ami üdvözölendő tény, hiszen ha egy veszélyes tekintetű baziliszkuszgyík és a frissen sorozott földmívelők hordáinak epikus összecsapását akarom látni, arra már ott van a Heroes of Might &Magic… Egyszóval ez a játék tényleg gránátosokról és dragonyosokról szól, akik a maguk teljes digitális dicsőségében vannak jelen.

Mivel technikai sportágban vagyunk, nem elhanyagolható a továbbfejlesztett körítés jelenősége sem. A maga korának standardjai szerint már a Rome és a Medieval II is egyedülállóan jól nézett ki, azonban az Emipre-nek, de még inkább az annak a vizuális örökségére építkező Napóleonnak olyan 3D-s grafika jutott osztályrészéül, hogy azt bármelyik FPS megirigyelhetné. Az alkotók immár olyan szintig ügyeltek a részletekre, hogy még a földnek csapódó tüzérségi lövedékek is nyomot hagynak a talajon, az esőben használt lőfegyverek visszafelé sülnek el, megpörkölve kezelőiket, a felszálló füstön át homályosan felködlenek a távolban közeledő egységek körvonalai... A lovassági rohamok „becsapódása" a gyalogos tömegekbe pedig természetesen továbbra is káprázatos látvány, akárcsak az, ahogy a láthatóan nagy műgonddal modellezett francia gárdisták tökéletes oszlopba rendeződve indulnak el kettéroppantani a hitvány angolok hadrendjét, míg a gyáva Wellington lovát vadul sarkantyúzva próbál meglógni a harc mezejéről. Mondjuk valahol legbelül megértem a derék angol arisztokrata félelmét, mert a francia tüzérségi gránát virtuális megfelelője – hála a CA vájtfülű audiokommandójának – éppoly sokkolóan süvít, mint az igazi. Személy szerint egyedül az egységek mozgása által keltett realisztikus zajokat hiányoltam: valami van ugyan, de élethűnek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető. Pedig gondoljatok bele, hogy valójában milyen pszichológiai hatással bírhatott/bírhatna a több tízezer egyszerre dobbanó láb és a torkokból felharsanó „Vive Le Empereur!" kiáltás…

És végül, de nem utolsó sorban ott van a rengeteg apró javítás a játékmechanikán. Amikor először megtapasztaltam az Empire-ben alkalmazott "utánpótlási" rendszert (ami ugyebár a Civilizationhöz hasonlatosan egy adott településhez rendeli hozzá egy adott egység ellátását) egyfelől nagyon megörültem (kilenc éve könyörgött minden rajongó!), másfelől viszont elmorzsoltam néhány, az igazán realisztikus logisztikáért ejtett könnycseppet is (kilenc év után így csinálták meg?). Ha nem láttam volna az Empire csapat „Napoleon 1813" című kikerülhetetlen alapvetését, talán még elégedett is lettem volna valamennyire… de sajnos láttam, és annak hála, tudom, hogy milyen egy aktív

Modvilág

Az Empire-höz készült modok többsége valószínűleg heteken belül kompatibilis lesz az NTW-vel is, így mindenképp érdemes néha rájuk pillantani. Erősen javasolt kategória:

DarthMod: elsősorban az AI-t veszi kezelésbe, de a játékegyensúlyba is keményen belenyúl (és ráadásul milyen jó érzékkel!) Ha lenne igazság, Darth már rég a CA vezető game designere volna…

Empire Realism: akárcsak a Rome és a Medieval II esetében, most is erre a modra hárul a feladat, hogy a játékot a brutális valóság felé mozdítsa el. Főleg az egységek harci attribútumaira fókuszál.

A Proper Empire - Terra Incognita: végre egy mod ahol az utánpótlási rendszer megreformálása van előtérben! Az ellenállási mozgalmak, a gazdaság és a tüzérség realisztikusabb modellezése már csak hab a tortán.









■ A rohamozó seregek látványa közvetlen közelről még mindig elképesztő



visszacsatolási mechanizmussal rendelkező, igazán interaktív utánpótlási rendszer, aminek működtetése döntő befolyással van a hadműveletek menetére. Itt ennek nyoma sincs – ami a logisztikát különös becsben tartó Napóleon esetében különösképp megbocsáthatatlan. Azért, hogy mégse legyen ennyire sötét a kép, kapunk valamiféle láthatatlan „utánpótlásfigyelőt", ami szépen elkezdi csökkenteni a csapataink létszámát, ha huzamosabb ideig tartózkodunk valamilyen nehezen megközelíthető terepen (hegyvidék, sivatag és társaik).

... ÉS KONTRA

A játékmechanizmus kapcsán már finoman megkezdtük az átevezést a viharosabb vizekre – lássuk most mi van a mérleg „negatív serpenyőjében"! Itt a prímet az unalmas tengeri csaták viszik el. Majdnem egy évtizeden keresztül azért sírtunk, hogy legyenek, amikor pedig végre megkaptuk őket, általában a leggyorsabb megoldást választva egyetlen kattintással vetünk véget nekik… ami persze bizonyos szinten érthető is, hiszen kinek van kedve féltucatnyi nyomorult ladik vitorláit állítgatni megállás nélkül az optimális szögbe, miközben a szárazföldön véráztatta csatamezők várnak rá, ahol tízezrek élete és halála felett lehet úr? Egyszóval amíg a CA fejlesztői ezt a részt nem kalapálják valahogyan nagyságrendileg dinamikusabbá, addig marad az Auto Resolve, a kiszámíthatatlan kockajáték virtuális megfelelője (és sokszor az állások visszatöltése…).

A multiplayer-lehetőségekre ezúttal kiemelten figyeltek, sokkal inkább, mint korábban bármikor

Továbbra is „súlytalan" kissé a stratégiai szint. A Total War-sorozatnak mindig is a kvázi valós idejű ütközetek kommandírozása adta a sava-borsát – ehhez képest a stratégiai szint érthetően háttérbe szorul kissé. Ennek azonban nem kellene feltétlenül azt jelentenie, hogy a játékosnak monoton manuális folyamatok sorát kelljen elvégeznie, miközben a valódi hadműveleti stratégiát befolyásoló folyamatok (pl. logisztika, politikai és ellenállási mozgalmak stb.) csak gyalázatosan egyszerűen kerültek lemodellezésre.

A legnagyobb gond azonban még mindig, már megint az ějsötét AI. Sajnos a mesterséges értelem kapcsán e jelző emlegetése korántsem az ördögi ravaszságnak szól… A CA által összetákolt gépi unintelligencia fényévnyi távolságból nézi a Firaxis és Stardock jegyezte játékok MI-jét, messze nem játszik egy ligában a Paradox fajsúlyosabb darabjaival, de még a Relic és Blizzard RTS-einek szintjétől is messze elmarad. A legszomorúbb az egészben, hogy ez nem volt mindig így: a 2000-es Shogun egész jó, a Medieval pedig vállalható MI-vel rendelkezett. Az igazán súlyos problémák a Rome tájékán kezdődtek a nyílegyenesen a végzetükbe masírozó, vagy pedig a kijelölt célponthoz a megfelelő utat soha meg nem találó egységekkel – hibák, amiket az eltelt öt hosszú év alatt sem sikerült kikalapálni! Mindezt a virtuális generálisok teljes fogalmatlansága „koronázza meg": az MI-nek láthatólag elképzelése sincs arról, hogy hogyan lehetne akár a legegyszerűbb harctéri taktikát is konzekvensen végigvinni.

Multiplayer

Az NTW multiplayer része számos új lehetőséggel bővült az Empire-höz képest. Először is jobb Steam integrációt kapott: a Steames achievementek és bónuszok immár itt is élnek, csakúgy, mint az ütközetek élvezeti értékét nagyban növelő közvetlen hangkommunikáció. A legérdekesebb újdonság mégis az ún. „Drop-in Battles" funkció, amelynek segítségével az ütközetekben egy emberi ellenfél veheti át az ellenséges hadsereg irányítását az amúgy egyjátékos kampányban! A dolog természetesen fordítva is működik, vagyis tanulástól, vagy irodai munkától idő előtt megráncosodott arcunkat bármikor kisimíthatjuk egy jó kis kora-XIX. századi vérzivatarral.

HÜBRISZ

Mielőtt belemennék az NTW kritikájának summázatába, egyvalamit nem árt leszögezni: a játék –a sorozat többi tagjához hasonlatosan – élvezetes kikapcsolódást nyújt. Itt azonban sajnos meg is kell állnom a dicséretben: az NTW History Channelös amatőr interaktív múltidézésnek kiváló ugyan, de stratégiai játékként bármelyik közepesnél jobb Paradox, Stardock-, vagy Firaxis-alkotás (az olyan briliáns játékokról, mint az Europa Universalis, a Galactic Civilzations, vagy a Civ IV már nem is szólva) szó szerint a porba alázza.

Az ókori hübrisznek hívták azt a fajta felfuvalkodott gőgöt, aminek ha engedünk, egyenes út visz a romlásba. Ami igazán érdekes, hogy ez aszó egyúttal baglyot is jelentett – aki látott már ilyesfajta madarat tollazatától megfosztva, az valószínűleg pontosan tudja miért… Nos, ha durván akarnék fogalmazni (és kiábrándult Total War-veteránként miért is ne akarnék?), akár azt is mondhatnám, hogy a Napoleon: Total War pontosan olyan, mint ez a bizonyos bagoly: kívül a tollazat még impozáns, de alatta a váz már igencsak soványka. ■



576 értékelés

P4 2.3 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Napóleon nagyobb figyelmet érdemelt volna. Nem rossz persze ez az epizód sem, de már ráférne egy renoválás az egész sorozatra...

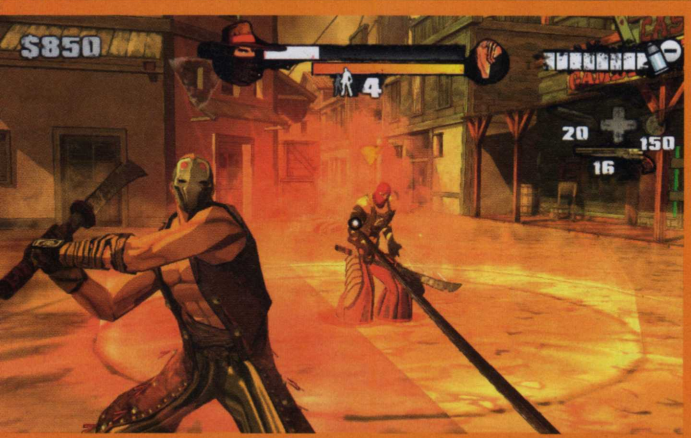
joshua **7.5**





RED STEEL 2

ALAPOZÓ A nyugat western hőse szamuráj kardot ragad, hogy megvédje a kelet harcosainak becsületét. Kardforgatás és pisztolypuffogtatás két kézben, a mozgásérzékelés erejével, egyáltalán nem ismeretlen terepen



A Red Steelt nem szeretni egyáltalán nem nehéz, főleg nem ennyi idő távlatából. Ronda (néha nagyon), az esetek többségében nehezen irányítható, egyáltalán nem túl okos, a reálisnak beállított kardozás extrémen limitált és rendkívül pontatlanul dolgozó ál-mágia, a fegyverhasználat kissé nehézkes, világa statikus. Vagyis tipikus nyitócím, amely csak akkor és ott, a hardver mellé csapva, az első romantikus incselkedés alkalmával képes elkápráztatni, több kiló smink, kacér mozdulatok és méretes árcímke mögé rejtve a barbár valóságot. A Red Steelt szeretni mégsem lehetetlen feladat – meg is tették sokan és megtették volna újra is, ha a Red Steel 2 nem késett volna éveket. De késett, négy évet, ami barátok közt is sok, pláne egy olyan gladiátori arénában, ami ez idő alatt lefaragta és újraformázta az elsődleges közönségét, kihajította az ablakon a minőséget, behódolt a tömegtermelés és az instant fogyasztható élmények oltárán, utána pedig még rá is vizelt a bálványra. Ami nem vérből és verítékből, hanem pénzből épült – a Wii maga a színarany sátor, ahol nem öszövetségi próféták és hősök potyogtatják a földre a tökmagot, hanem a vérre és a gyors menetekre éhes rablók és hiénák. A Red Steel 2-nek nagyon nehéz a dolga: nem csak, hogy egy olyan platformon próbálkozik, ahol a tartalom és a minőség a prioritási lista hátsó részére szorult, de ahol a közönség sem túlságosan vevő a nem családbarát hozzállásra. Boldogulás a prűdség háborgó tengerén, karddal, pisztollyal, szamurájokkal és motoros bandákkal.



VÉRVÖRÖS NAPLEMENTE

Hason fekve, kötéllel a kezeden, egy harciasra pingált motorhoz láncolva száguldasz végig a sivatagon. Bőrkabátod képtelen felfogni a száraz homok smirgliszerű kapirgálását, bőröd rétegenként mállik le a testedről. A sebesség, az éles fordulók és a hirtelen fékezések valósággal kicsavarják a végtagjaid, a szemeidet kimaró homokrengetegtől szinte semmit sem látsz. A távolból áthallatszó üvöltések és kiabálások a menetszéllel együtt szinte kirobbantják a dobhártyád. Menekülésre, túlélésre szinte esélyed sincs. A motor irányt vált, betéved



■ **A pisztolyos támadókat könnyű megölni – vagy pontosan célzol, vagy felszeleteled őket**





egy betonnal bélelt csatornába, átszáguld egy égő olajtócsán és ekkor érzed, hogy a lángcsóva kezdi magát átrágni a kötél szövetein. Itt az esély: előkapod a pisztolyod, kilövöd a motor hátsó kerekét, majd az elzúgó motorossal együtt feltápászkodsz a földről. Felkapod a szamuráj kardját és elindulsz – Caldera városa csak rád vár.

Hogy pontosan miért is vagy itt nem tudod. És ha nem is figyelsz nagyon nem is fogod megtudni: a Red Steel 2 nem látványos és tartalmas bevezető videóval indít és a továbbiakban is meglehetősen slendriánul kezeli a történetet. Főleg, mert az tulajdonképpen nincs is, vagy legalábbis csak nyomokban található meg benne, valahogy úgy, mint a mogyoró a túrórudiban. Címszavakban: szamurájok, neo-western, elárult és lemészárolt klán, bosszú. Útmutató a „hogyan alkossunk érdektelen és céltalan keretet" kurzuson, az első szemeszterben. A Red Steel 2 ennek ellenére megpróbálkozik narrációval: sok mellékszereplőt vonultat fel, extrémen jól kinéző ábrákkal, akciódus és jól megrendezett videókkal mutatja be a fontosabb ellenfeleket és rádión folyamatosan tartja a kapcsolatot a segítőtársakkal.

Számozott folytatás, 180 fokos fordulat (és csak ennyin múlt, hogy nem új néven jelent meg...) – a Red Steel 2 nem a neonfényes Japánban játszódik, nincsenek benne fekete öltönyös maffiózók, egész alakos tetoválásokat viselő yakuzák, véres leszámolás esőáztatta dojóban. A helyszín Caldera és a sivatag, a kor pedig a jelen. Annak is egy erősen kicsavart és stilizált változata, az itteni világban motoron száguldozó szamurájok cikáznak a határvidéken, westerneket idéző kisvárosokban, ahol éppúgy megfér egymás mellett a ramenes büfé és a kocsma, mint a kardkészítő műhelye a benzintöltő állomás tövében. Vad-kelet, ostrom alatt: Calderát már a történet elején megpróbálja ízekre tépni a nagyon titokzatos főhős riválís klánja, bűntanyává formálva a békés közösséget. Azt, ahol nincsenek ártatlan civilek, ahol minden ajtó és ablak zárva van, ahol csak pár hátramaradt szerencsétlen vívja kilátástalan harcát. Az ultralineáris környezetet csak a szélfútta ördögszerekek teszik mozgalmassá, a hermetikusan lezárt területeken életnek nyoma sincs.

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft paris**
platform **wii**
megjelenés **márc. 26.**
multiplayer **nincs**

Noha a „vadkelet" világ fantasztikus, maga a város valami félelmetesen üres, elhagyatott terület lett

Ami már alapjáraton gyanús: a Red Steel teljesen lineáris, történetorientált FPS volt, a folytatás viszont ezen is változtat. A sztori ugyan még mindig az előtérben









■ Noha az akció igen vad, mivel minden ellenfél mindig ugyanott vár minket, hamar ki lehet tanulni, és ennek következtében meg lehet unni a városban való kóricálást



van (a maga egyszerűségével), a linearitás viszont ugrott. legalábbis első ránézésre, a szabadság ugyanis csupán illúzió: lehet, hogy Caldera egy kis szelete szabadon bejárható, azonban elkószálni értelmetlen. Nincsenek felfedezésre váró épületek, nem vár lelkesen egy helyi sem teasüteménnyel vagy férfihoz méltó mellékküldetéssel nem kell az ártatlanok védelmére kelni. Caldera a tökéletes Patyomkin város, kartonból kivágott előtér, amit korhadt gerendák támasztanak hátulról, csupán azért, hogy elhintsék a megtévesztés magjait.

A máz egyáltalán nem tartós, már alacsony hőfokon, rögtön a kezdetekkor megolvad. Feltűnik az első szereplő – a hetvenes évek kung-fu filmjeiből kilépő, kapitális közhelyeket banális mozdulatokkal előadó, az önmaga paródiáján is túlmutatóan gyengén alakító Jian és azonnali tréningre küldi a Kardmestert. Erre pedig szükség is lesz, a Red Steel első része a nehézkes és könnyű irányításon sosem tudott túljutni, az RS2-ben viszont inkább az összetettség jelent gondot, merthogy mozdulatból majdnem annyi van, mint ellenfélből. Az ok? A Wii MotionPlus, az opcionálisan megvásárolható kiegészítő, amely (elvileg) száz százalékosan valósághűen adja vissza a Wiimote mozgatását. Nem mellesleg alapkövetelmény a Red Steel 2 futtatásához. (Van is olyan csomag, ahol csomagolják mellé.) Az alapjaitól újragondolt harcrendszerben a kardozás már elsődleges fontosságú, megkerülhetetlen tényező, de egyáltalán nem mindegy, hogy mikor milyen mozdulattal is aprítanád a rivális szamurájokat. A kínálat bőséges, a repertoár folyamatosan, a történet előrehaladtával bővül. Kezdetben csupán a golyók verhetőek vissza, az egyszerű suhintáson túl másra nem alkalmas a penge, később viszont megnyílnak az összetettebb trükkök. A szúrás, ugyanennek a futásból indított változata, az oldalazással való hátbatámadás, az ellenfél labdaként való dekázása és levegőben tartása, az adott irányból, adott erővel indított kombinációk és védekezések. Ami talán pár percig még hiteles is, utána viszont egyértelművé válik, hogy az RS továbbra is csak két irányt ismer – a függőlegest és a vízszintest – a kettő közti területet pedig teljes egészében elhanyagolja.

MAXIMO PARK

Ami rögtön fel is veti a kérdést: mi szükség akkor a MotionPlusra? Tulajdonképpen semmi, a kardozás, bár pontosabbnak tűnik, mégis egy centivel sem mutat túl az első részben látottakon – a sokmillió Wii felhasználó kizárásával pedig a RS2 végképp saját magát lövi (szúrja?) lábon.

■ A blokkolás sokkal könnyebb, mint azt a MotionPlus alapján várnánk

A helyzeten még az sem változtat, hogy a sokrétű beállítások között a lehető legkisebb rásegítésre és a legnagyobb erőkifejtésre kerül a kapcsoló: a változás minimális, csak és kizárólag a hosszabb támadások aktiválásához kifejtett erő mértéke nő. Aminek pedig értelme nincs sok, hacsak valaki nem Wiimote-tal akarja letudni a napi bicepszépítést. Kardozni márpedig sokszor, tulajdonképpen az esetek 90 százalékában kell, főleg, mert a harcokból elmenekülni nem lehet, az életerő automatikus visszatöltése pedig csak akkor indul be, ha sikerült mindenkit eltakarítani a színről. Ez egyáltalán nem nehéz feladat, ellenfélből általában maximum négy van egyszerre, ráadásul az összetételük minden területen fix – csupán később tűnnek fel a gyorsan szétkapható szamurájokon túlmutató páncélos, gépágyús, vagy ennél is erősebb klán hívők, de ők sem nyújtanak akkora

■ A későbbi ellenfelek jó részét már csak a durvább trükköket használva lehet egyáltalán megsebezni











kihívást, hogy aggódni kelljen. Sokkal inkább nagyobb jelentősége van az ásításnak, mert a Red Steel 2 unalmas. Nagyon, tökéletesen belesimul abba az általános Ubisoft-filozófiába, ami vesz egy zseniális ötletet és aztán azt ismételgeti újra és újra, egészen a záró képsorokig. A kihalt utcákon mindig ugyanott, ugyanúgy posztolnak a harcra váró ellenfelek, a terület elhagyása után erőszeretettel születnek vissza, hogy ismét le kelljen verni őket.

Ezen a Red Steel 2 felépítése pláne nem segít. Ha párhuzamot kellene vonni valamivel, akkor mindenképp az MMO-k kerülnének elő. A történet, mint olyan itt is folyamatos felvételre és leadásra szoruló küldetések során zajlik – a menedéket nyújtó, minden területen megtalálható bár vezényli le biztonságos város szerepét, itt kerülnek kiosztásra a küldetések és itt tűnik fel a maroknyi új szereplő is. Feladatból ugyan rengeteg akad, de a variációk száma erősen véges és az egyhez közelít – ölj meg mindenkit, mindenhol. Izgalmasnak hangzik? Nem, mert nem az, a linearitást erre a teljes kihaltságra cserélni egyáltalán nem volt jó ötlet. Pedig ott lenne a fegyverfejlesztés, a puskák, pisztolyok és gépfegyverek módosítása, a sebzés és a célzás erősítése, a tereptárgyak lerombolásával szerzett pénzérmék elverésének lehetősége, aminek végképp nincs értelme, mert a golyók nagy része vagy célt téveszt, vagy úgyis felfogják őket. A kardon túl mással harcolni ezért szinte teljesen értelmetlen. Pláne a főellenfeleknél, akik előszeretettel alkalmaznak rendkívül olcsó módszereket (egy támadással akár a fél életerőt lenyiszszantva), kihívást csak ezáltal nyújtanak, de az egyszerű szamurájokhoz hasonlóan a maguk kis támadó mutatványuk után kéthárom másodpercig gond nélkül néznek a messzeségbe, várva a kivégző mozdulatot. Már ha sikerül eljutni odáig a váltakozó ütemben fellépő idegrohamok után.

Noha az első részben volt multiplayer, a Red Steel 2 semmi ilyen lehetőséget nem tartalmaz. Sajnos...

A pisztollyal kard elleni támadás itt nem anti-fair play, hanem balgaság

A különleges támadás egy felfejlesztett karddal már egész szép effekttekkel jár

IT'S A TARP!

A Red Steel 2 egy újabb kihagyott lehetőség, pedig abból eddig is akadt bőven. Az egysíkú, a sablonosság fogalmát maximálisan kimerítő karakterek, az ehhez párosított kritikán aluli szinkron, a sok esetben tetszetős, mégis teljesen kihalt, minden szempontból szögletes és dobozszerű világ – mind mind csalódást okoznak. vannak értelmetlen dolgok is: a családbarátság jegyében nincs például vér és csonkolás – no de mi köze a családbarátságnak egy ilyen stílusos neo-western világhoz, szamuráj cowboyokhoz?! A Red Steel 2 nem a mai kor, hanem a távoli múlt FPS-e. Kísérletezni maximum a helyszínek tekintetében mer, minden mást inkább körzővel és vonalzóval farag ki, az előző generációk tankönyvéből. Hátra maradt, önpusztító szamuráj, lélek és megbecsülés nélkül – út a harakirihez. ■

576 értékelés

480p, dd 2

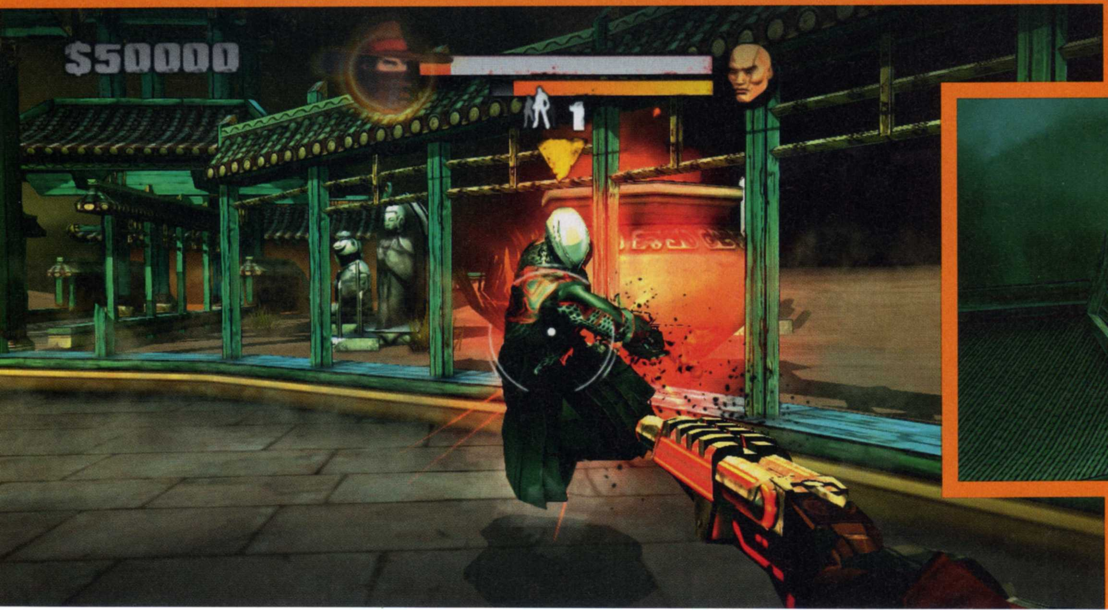
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Red Steel 2 bár látványos és sok ponton újító előrelépés az első részhez képest, de túlságosan archaikus és monoton a felépítése ahhoz, hogy nagyobb adagban is fogyasztható legyen.

W

6.0

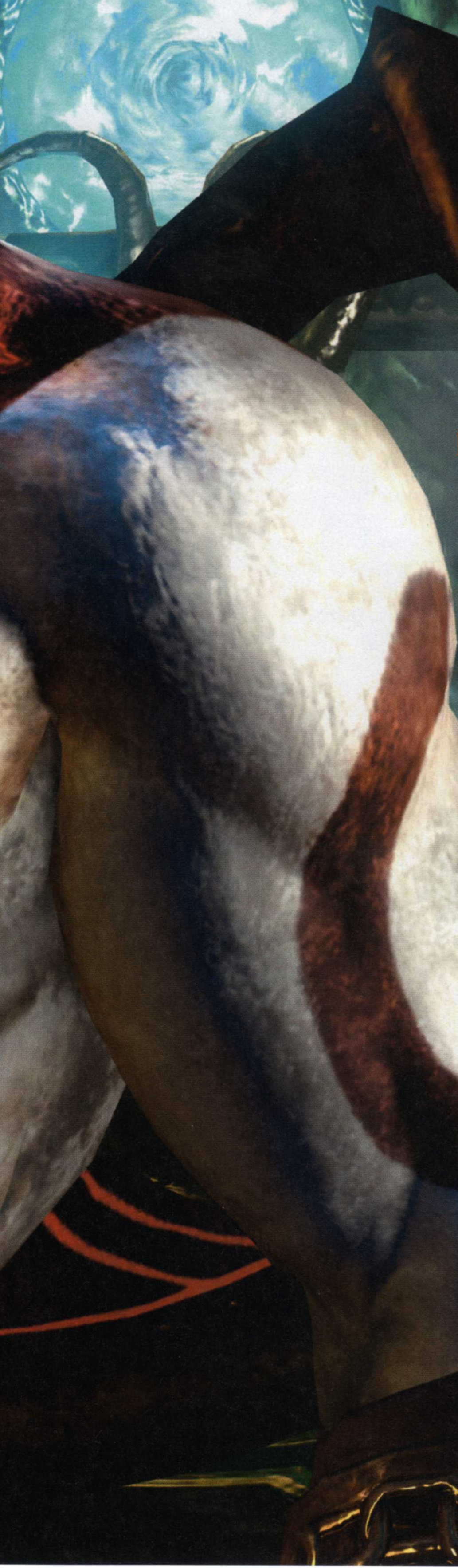






GOD OF WAR III®

BRUTÁLIS, ELSÖPRŐ, GIGANTIKUS! NAGYJÁBÓL EZEK AZ ELSŐ JELZŐK, AMIK ESZEMBE JUTNAK A GOD OF WAR 3 VÉGIGJÁTSZÁSA UTÁN. AKKOR, AMIKOR A DANTE'S INFERNO VÉGEZTÉVEL AZT HITTEM, HOGY A STÍLUST MEGUNTAM, HOGY AMI ANNO ÉLVEZETET OKOZOTT AZ MOST MÁR MINDEN ÉLMÉNYT NÉLKÜLÖZŐ KÖNNYED IDŐTÖLTÉS LESZ CSUPÁN. AZ ISTENEK AZONBAN ÚGY DÖNTÖTTEK, HOGY NINCS EZ ÍGY JÓL!



adatlap
kiadó **sony**
fejlesztő **sony santa monica**
platform **ps3**
megjelenés **márc. 19.**
multiplayer **nincs**

A God of War 3 az év eddigi legütősebb élménye. Nem a történetével kényeztet, nem késztet lépten-nyomon morális döntésekre. Kratos pusztán szórakoztat: beledöngöl a földbe, kitépi a gerincedet majd dühös mosollyal az arcán maga mögé hajítva minket a végzetébe rohan. Egy történet a végéhez ér, pont amikor a legjobban élveztük, pont amikor nem akartuk, hogy véget érjen. Talán pont ez a zsenialitás ebben. A Sony napfényes vidéken dolgozó Santa Monica-i csapata nem hagyta elértéktelenedni hősét, hanem a tökéletességre törekedve méltó búcsúra készült. Azt gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, ha azt mondom: sikerült nekik!

AZ ISTENI SZÍNJÁTÉK CSAK MOST KEZDŐDIK!

A Dante's Inferno nagyszerű darab volt. Nem mondom, hogy végig élveztem, de elhitette velem, hogy más is hiba nélkül járhat a God of War által kitaposott úton. Most azonban másképp látom a dolgokat. És bár Dante tényleg jó úton járt, nem sokáig jutott. Ha Dante ás Kratos találkozását a két játék alapján elképzelnénk, akkor egy igen rövid összecsapás szemtanúi lennénk. Dante ugyanis az oktatópálya első ellenfeleként válna Kratos martalékává, aki lábujjbeggyel a földbe tiporná, majd odarúgná a pokol kutyáinak, akik a tetemet körülszaglásznák majd felhúzott orral maguk mögött hagynák. Ennyi!

A God of War 3 nem monoton, nem kisstílű, nem ismétli önmagát, hanem robog, száguld, üvölt, tör, zúz, változatos helyszíneken, környezetben; a harci- és a platformelemek okos adagolása mellett néha egy-két logikai feladvánnyal bontja meg az elmúlt tíz év legbrutálisabb háborúját. Kratos ebben a részben ugyanis végleg leszámol az istenekkel, a titánokkal, szembenéz múltjával és a sorsával. Tiszteleg az előző részek előtt és még magasabbra téve a lécet, utat mutat a követőknek.

TITÁNOK HARCA

A God of War 3 legnagyobb vonzereje a szó szerinti nagyságában rejlik. Grath-tel már az első pályát végignézve is egyik ámulatból a másikba estünk. A Santa Monica-i stúdió már az első öt percben megmutatja mire is képes, mi volt a célja, hogyan képzelte az epikus sorozat záródarabját. Gondolom nem lövök le poénokat, ha elárulom, hogy ebben a részben az összes isten kivégzése a cél, a végső ütközetet tehát Zeusszal kell megvívnunk majd. Nem vagyunk ezzel egyedül, ugyanis a felháborodott titánok ugyanezt a célt tűzve ki maguk elé másznak fel az Olümposzra, az egyikük hátán Kratosszal.

Mindez első hallásra talán nem sokkal érdekfeszítőbb, mint egy unalmas történelemóra, de a jelenetet látva összecsináljuk magunkat! Gaia karján ugyanis porszemnek tűnünk, a titán felfelé kapaszkodva elpusztít mindent maga előtt. Potyognak a kövek, változnak a fényviszonyok, dülöngél a kamera: ha Gaia karján harcolunk, és az mondjuk megküzd a Poszeidón által életre keltett mitológiai lénnyel, akkor egyik pillanatban még rohanunk, majd az óriási ellenfelek ütésváltásának következtében vált a perspektíva, a fentből lent lesz, és függeszkedve haladunk tovább, egészen addig, amíg a titán újra biztos kapaszkodót nem talál. Ekkor természetesen újból megváltozik minden és már felfelé mászunk az Olümposz oldalán. A látvány döbbenetes – és a fent leírtak szerencsére nem csak rövid felütését jelentik a játéknak, hanem mindössze a prológust, az első lépcsőfokot, amit újabb és újabb követ. Még több



Az apró ellenfeleket lehet a legváltozatosabb módon szétcincálni, a nagyobb bestiák ellen kisebb Kratos lehetőségeinek száma

ARZENÁL

A God of War 3-ban összesen hét tárgyat fejleszthetünk. Héliosz fejéről és Hermész cipőjéről már volt szó a cikkben, itt most kiemeljük azt az öt eszközt, amit a harcok során folyamatosan használni fogunk. Egy adott ütközet alatt érdemes ezeket folyamatosan váltogatni, mert mindegyik más és más tulajdonsággal és extrával bír. Természetesen az előző részekhez hasonlóan minden megszerzett tárgy külön fejleszthető!

BOW OF APOLLO

Az előző részekből jól ismert íj most már sokkal több, mint egy sima távolsági fegyver. Egyrészt magunkra csalhatjuk a repülő hárpiákat, amiket ezután „meglovagolhatunk" másfelől felgyújthatjuk vele az éghető tárgyakat.

CLAWS OF HADES

Eszméletlenül jó kis fegyver, amellyel az ellenfelekből kitéphetjük a lelket. Ha a játék korábbi szakaszában kaptam volna meg, akkor biztos ezt használtam volna az alap pengék helyett. Másodlagos módjában egy szellem minotauruszt idézhetünk elő, aki ráront az ellenfelekre.

NEON CESTUS

Személyes kedvencem a Herkulestől megszerezhető, oroszlánfejet formázó kesztyű. Felfejlesztve gigantikusakat üthetünk vele, másodlagos módjával pedig egy koncentrikus lökéshullámot idézhetünk elő. Hatásos fegyver a pajzsos ellenfelekkel szemben!

NEMESIS WHIP

Nagyjából ugyanaz mint a pengék, csak ez a fegyver elektromossággal van feltöltve. Számtalan ellenfél ellen ez a leghatásosabb fegyver. Másodlagos módjában egy energianyalábot lő ki megbénítva az útjába kerülő ellenfeleket.

BLADES OF EXILE

Kratos alapfegyvere a láncos kardpár, aminek már a játék elején nagy hasznát vesszük. Az R2-vel előhozható speciális támadás egy spártai „teknősbéka formációba" felálló légió, amely egy pillanatra körkörösen megsebez mindenkit!



szörnyeteg, még nagyobb ellenfelek, egyre epikusabb jelenetek, egészen a döbbenetesen apokaliptikus végjátékig.

HARAGBAN A VILÁGGAL

Kratos búcsúszimfóniája véresebb, mint valaha. A brutalitás, amit a képernyőn látunk, példátlan a videojáték történelemben. A szó szerint kibelezetten agonizáló kentaurok látványa azonban nem borzaszt el, hanem szórakoztat. Furcsa ellentmondás ez, de a készítőknek sikerült úgy képernyőre vinni az erőszakot, hogy ne egy elmebeteg és perverz, hanem egy mészárszék-létével is szórakoztató játék képét kapjuk. Oké, lehet, hogy én vagyok beteg és perverz, de imádtam széttépni a puruttya ellenfeleket, kitépni Hádész húsát, leszakítani Héliosz fejét, földbe döngölni Herkules arcát. Az elemi harag, az állati düh végig jelen van a játékban, de mindehhez jól asszisztál a körítés, a képi világ, a zene, az átvezető mozik. Míg a Dante esetében egy idő után idegesítettek az ellenfelek, monotonná vált a bugyrok biztosította környezet, és az idegeimre ment az állandóan visítozó-üvöltöző emberekre épített zene, addig itt minden harcot élveztem, percenként elámultam a látványvilágtól és örömmel hallgattam a nagyívű filharmonikus „filmzenét"!

FORRADALOM HELYETT DINAMIZMUS

Ha objektíven nézzük a játékot, akkor kijelenthetjük, hogy igazából sok minden nem fejlődött benne. A játékot játszva azonban nem érezzük azt, hogy rókabőrrel, elslendriánoskodott folytatással lenne dolgunk. Hogy miért? A válasz egyszerű: a játék szó szerint gigantikus. A titánokkal vívott, illetve a testükön zajló ütközetek, a fifikás főellenfelek és a mindig változatos pályák elhitetik velünk, hogy itt valami új dologgal állunk szemben, függetlenül attól, hogy ez nem feltétlenül van így. A játék minden eleme csiszolódott, sokkal dinamikusabb, átélhetőbb lett az egész. Az ütközetek alatt a vágás nélkül pásztázó kamera, a perspektívák váltása (néha FPS-nézetből agyalhatunk, vagy épp áldozatunk szemén át látjuk saját brutális cselekedeteinket) beszívja a játékost, aki nem képes egy pillanatra se kiszakadni belőle.

Jó példa erre a napisten kivégzése, vagyis Helios fejének a leszakítása. A demóból már









mindenki láthatta, ahogy Kratos odamegy és letépi azt. A végleges verzióban azonban még rátettek egy lapáttal: a fej letépése előtt ugyanis minden elvakít annak fénye. Kratos szinte semmit sem lát egészen addig, amíg a jobb kart mozgatva, és azzal a hős kezét irányítva ki nem takarjuk a vakító fény forrását.

Ugyancsak remek vágásokkal teli a Herkules elleni küzdelem, amelyben ő megfog minket és játszi könnyedséggel elhajít hozzávág egy kőoszlophoz. Általában minden játékban ez egy sima animáció, itt azonban az eldobás pillanatában Kratos vállára csúszik a kamera és látjuk amint Herkulestől távolodunk, majd érezzük, ahogy a falnak csapódva fejünk megbicsaklik. A következő pillanatban már ismét vált a kép, és felváltva félig-meddig FPS-nézetben (azért a „félig-meddig" kitétel, mert a vállra szerelt kamerának a szöge úgy van beállítva, hogy a kezeink mellet Kratos fél feje is látszik), illetve klasszikus külső kamerával harcolunk tovább. Ugyanilyen epikus élmény az egyik titán körmének letépése, vagy éppen a Zeusz elleni küzdelem, ahol nem csak mi, de a környezetünk is brutálisan amortizálódik.

■ **A pajzsos ellenfelek teljesen más bánásmódot igényelnek mint a „csupasz" lények**

Szigorúan nézve a monumentalitás a fő újítása a GoW3-nak, de ez fantasztikus eredményt hozott!

Persze, nem csak az istenekkel vívott csaták élvezetesek, az egyszeri lények lezúzása is kínál új jeleneteket. Ilyen friss megoldás például, hogy a felkapott ellenfelet magunk előtt tartva feldönthetünk mindenkit, aki az utunkba kerül, majd a nyomorult fejét a falba verve kiolthatjuk az életét – vagy épp a mélybe taszíthatjuk. Ugyancsak új dolog a képernyő jobb oldalán levő omega-ikon, melyet csapkodásokkal feltöltve átmehetünk igazán vérszomjasba, azaz aktiválhatjuk a berzerker-módot. Ilyen állapotban sokkal nagyobb csapásokat mérhetünk az ellenre, akit ekkor szó szerint ledarálhatunk.

Mindent összegezve a God of War 3 a jelenleg kapható legdinamikusabb, legügyesebben összerakott platform-akciójáték. Sőt, meg merem kockázatni, hogy egy-két esetben a logikai játékok trónjára is tör. Helios fejével – amellett hogy világosságot gyújthatunk a sötét helyeken – megvilágíthatunk a falakat, felfedve rejtekajtókat, vagy a továbbjutást segítő képeket. Hermész cipőjét megszerezve bizonyos helyeken felfuthatunk a











falakon. Vannak klasszikus oszloptologatós feladványok is, de a legmegdöbbentőbb az a helyszín volt, ahol az echochrome megoldásához hasonlóan a kamera forgásával egymás mellett nem levő lépcsők és erkélyek új utakat alakítanak ki előttünk. A legviccesebb feladat azonban az volt, amikor kutyákat kellett egy teleportkapun berugdosni, hogy az ebek a súlyukkal lenyomják a továbbjutáshoz szükséges platformot. A GoW 3 egyszerű, de hatásos megoldások és kihívások elegye, amit nevezhetnék csupán illúziónak is, de kit érdekel mindez, ha a közel tíz órán keresztül tartó trükk sikerrel zárult?!

A LEGSZEBB JÁTÉK?

Nehéz kérdés! Vannak pillanatok és jelenetek, melyek jobban néznek ki, mint eddig bármi a világon. Egy-két jelentéktelen mellékszereplőt kivéve (akik kifejezetten csúnyák), a GoW döbbenetesen fest; Kratos karaktere pedig egyenesen a legjobban kimunkált hős a videojátékok történelemben. Aprólékosabb, mint az Uncharted 2 főszereplője, részletgazdagabb, mint a Final Fantasy XIII karakterei, és jobban animált, mint az évekig mocapolt Heavy Rain bármelyik hőse. A helyszínek is végletekig kidolgozottak, és bár enyhén műanyag érzése van egy-két teremnek, falnak, ha megállunk nézelődni, olyan érzés lesz úrrá rajtunk, mintha egy gyönyörű festmény előtt állnánk. A háttérben állandóan történik valami: hol hullák potyognak az égből, hol eszeveszett tornádók kavarognak és villámok csapnak le ránk, hol szikrákat vetnek a körülöttünk lehulló láncok.

Semmiképpen se mehetek el szó nélkül az átvezető mozik mellett. A God of War 3-ban ugyanis nincsenek előre renderelt videók, mindent a játék mozgat meg (töltés nélkül!). Egységes, döbbenetes és zseniálisan rendezett jelenetek ezek, mozgalmasabbak, mint a FF13 mozijai. Egyetlen negatívumként talán az általuk életre keltett történetet róhatnánk fel, merthogy az egyszerű, mint a facsipesz. Az igazat megvallva nem is vártam mást: Kratos nem a bölcsészdiplomájáról híresült el, és mivel nem a szavak embere, a vele folytatott párbeszédek elég hamar vérengzésbe torkollnak. És ugyan van egy-két szereplő, aki megéri a játék végét, tudható, hogy nem ez a jellemző.



Nyerd meg!

A Sonynak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérdésünk: ***ki volt az első rész vezető designere?***

A cím:
nyeremenyjatek kukac 576.hu
(A tárgy Kratos legyen)

A határidő:
április 5.



A harcokat alaposan feldobja Kratos hihetetlenül agresszív viselkedése és az operatőr tehetsége!





Poszeidón csak az első főellenfél – mellette a teljes olümposzi lakosság elbukik...







■ Athéna nem szégyellős lány – és pár percre bizony Kratos is tud szünetet tartani a nagy vérengzésben...

HARCOSOK KLUBJA

A tavaly tesztelt Bayonetta legnagyszerűbb újdonsága a kimunkált harcrendszer volt. Nekem speciel hidegrázásom volt az idióta hősnőtől, a nyomorult (sokak szerint vicces) történettől, az arannyal futtatott ellenfelektől, de azt elismerem, hogy küzdeni jó volt benn. Azt is elhiszem, hogy háborodott kollégámnak azonnal merevedése lett a szemüveges bőrruhás hősnőtől, azonban azt is borítékolom, hogy a leány Kratossal szemben csúnyábban végezte volna, mint Dante! (Ha nem is úgy, mint Athéna, aki Kratosszal gyengéd kapcsolatot teremt. No nem kell megijedni, a kamera nem a hetyegő párt mutatja – hanem Athéna két, egymást nyaló-faló szolgálólányát…)

A God of War 3 küzdelmei éppoly változatosak és élvezetesek, mint a sokak által etalonnak tartott Bayonettáé, azzal a különbséggel, hogy itt jóval egyszerűbb látványos kombókat végrehajtani, és nem kell feltétlenül betanulnunk több száz kombinációt az üdvösséghez. Ez persze nem jelenti azt, hogy könnyű, primitív lenne a dolog (sőt, a játék még normal fokozaton is képes befűteni a türelmetlen játékosnak).

A folyamatosan megszerzett eszközök (Hádész karma, Herkules kesztyűje stb.) fejleszthetőek, és folyamatosan váltogatva őket még hatékonyabbak, mint csak egyiket vagy másikat erőltetve. Eszméletlen jó érzés a sötétben felbukkanó hárpiát először Hádész fejével „levakuzni", majd a derengésben Apolló nyilával megsorozni a megszédült madarat, láncos kardunkkal magunkhoz rántani, majd ugyanazzal a lendülettel elkapni és addig szorítani, amíg elemeire nem robban. Eszelős érzés a gombnyomkodós kivégzéseket előadni, nézni, amint a halálos szorításban szenvedő minotaurusz szédülten fújtat a szabadság reményében, vagy amikor egy hatalmas, számméteres skorpión futunk és szeletelünk. Az apró élőholtakat ugyanolyan élmény széttépni, mint amilyen kellemes dolog leszámolni egy irgalmatlan titánnal, akinek a körme mellett is eltörpülünk.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH IS MEGMONDJA

Hihetetlen, hogy egyetlen ötlet – a monumentalitás – elviszi a hátán az egész játékot. Óriási ellenfelek, mozgó pályák, megsemmisülő istenek, titánok és birodalmak – Kratos útját semmi sem állíthatja meg. Mindez félelmetesen kidolgozott környezetben egy még tovább csiszolt harcrendszerrel került a korongra. Belekötni szinte sehol sem lehet – és talán-talán DLC-pakkokban további játéklehetőséget is kapunk!

EGY LEGENDA VÉGET ÉR

Nehezemre esik megírni az utolsó bekezdést, mert tudom, hogy rengeteg mindent nem írtam le, hogy megannyi élményt nem osztottam meg veletek. Mindezt direkt tettem, mert az lesz a legnagyobb élmény, amikor magatok szembesültök a program gigászi mivoltával, a több képernyő magas ellenfelekkel, az epikus pillanatokkal – de ugyanakkor kis rossz érzés is munkálkodik bennem. Mindez persze lehet, hogy azért, mert tudom, hogy nincs tovább, hogy Kratosszal ebben a formában nem találkozhatunk többet, a Santa Monica bevallottan lezárta a sorozatot. Csakúgy, mint a Metal Gear Solid 4-nél, most is bátran kijelenthetjük, hogy egy legenda lezárult, egy hős búcsúzott. Kratos persze nem olyan kidolgozott, komplex karakter, mint Snake volt – ennek ellenére kalandjaival felejthetetlen élményt okozott. És a hármas számmal jelölt ezek közül mind közül is a legfantasztikusabb. ■



576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A God of War 3 az év legjobb akciójátéka. Nem tudom elképzelni, hogy idén, de akár az elkövetkező években bármi felülmúlja majd. Monumentális, hatalmas ívű szórakoztató darab!

sasa **9.5**







SUPREME COMMANDER 2

ALAPOZÓ Millió robot aprítja egymást hatalmas csatamezőkön – igen, a Supreme Commander világa visszatért. Túl sok változást nem ígértek – és ezt be is tartották!



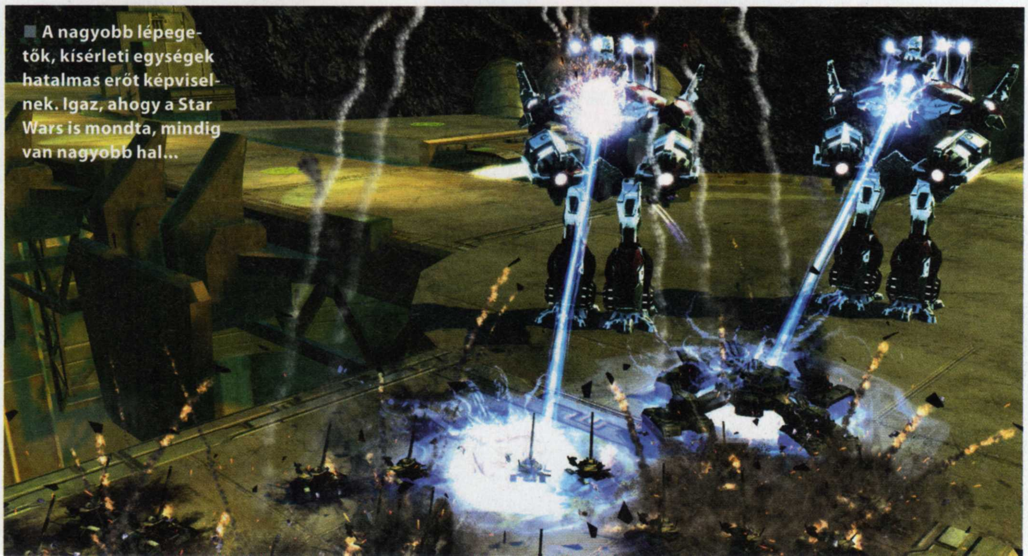
Szereted egységeid páncélelemeit egyenként, aprólékos módon kipingálni? Minden hősödet a keresztnevén szólítod, és úgy vigyázol rájuk csatában, mintha saját gyermekeid volnának? Akkor a Supreme Commander 2 nem a te játékod. Ha viszont vonz a több száz, sőt, ezer high-tech, pusztításra gyártott robot megalomán összecsapása, jó taktikai érzékkel feláldozol több tucatnyi lélektelen titániumgépet, hogy megnyerj egy másik, nagyobb csatát – az ócskavasból úgyis megint gyilkoló gép lesz –, akkor jó helyen jársz a SupCom világában. Bár a monumentalitásból ezúttal egy kicsit visszavettek, cserébe egy könnyebben betanulható, némiképp egyszerűsített modell segítségével érezhetjük át, milyen is lehet egy hadszíntér legfőbb parancsnokának lenni.

adatlap
kiadó **square**
fejlesztő **gas powered games**
platform **pc**
megjelenés **márc.20.**
multiplayer **2-12**

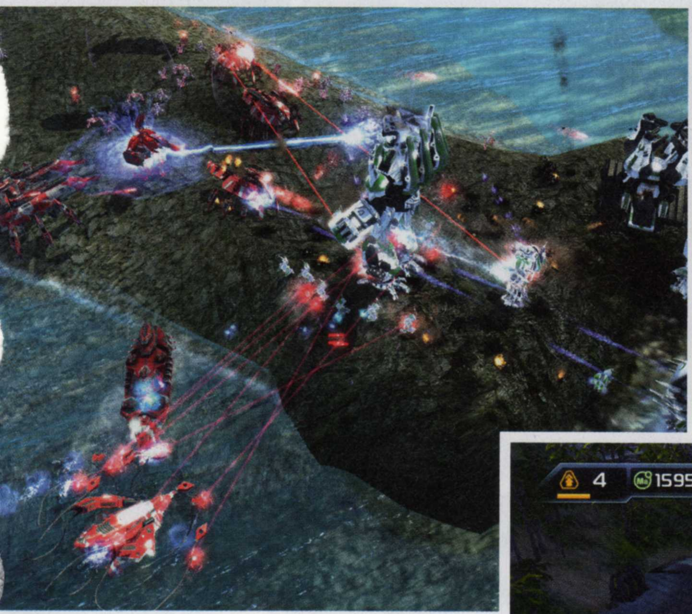
SZÁZ ROBOTOT, EZERET!

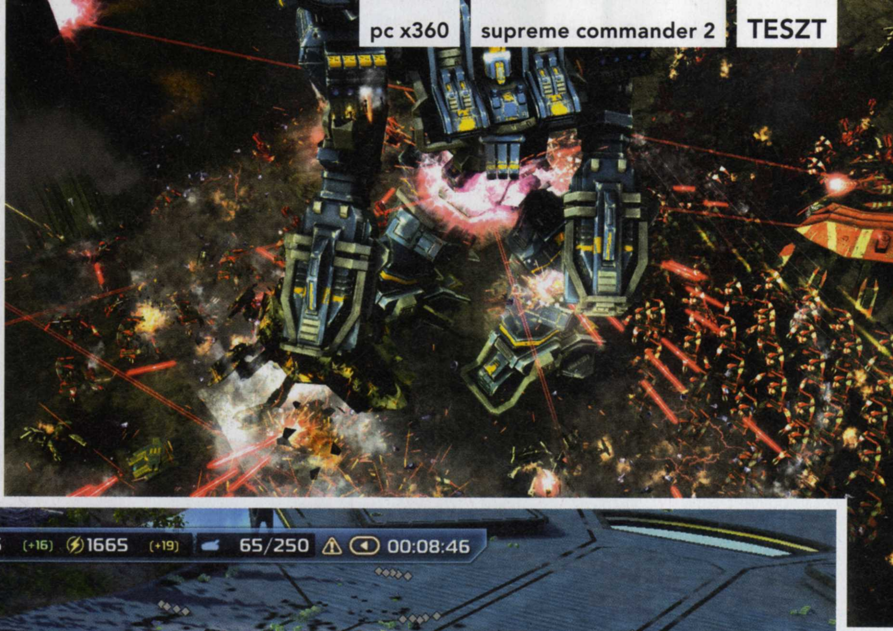
A legendás Chris Taylor csapata ezúttal sem ment messze az almafájától: ahogy az első SupCom is a '98-as korszakalkotó Total Annihilationnek volt egyfajta modern feldolgozása, úgy a második rész a 2007-es eredeti finomhangolása új történetvonallal és új egységekkel. A nyersanyag kitermelésének szisztémája mit sem változott: minden épület és bádogdoboz előállításához először is ércre lesz szükségünk, amit a pályán elszórt lelőhelyekre épített kitermelőkkel nyerhetünk, valamint energiára, amit pedig tetszőleges helyen felhúzott erőművek nyomán kapunk. Az alapanyagok áramlása nem szűnik meg soha, amíg állnak a termelők, ám egyjátékos módban döbbenetesen kevés érclelőhellyel kezdünk, amit csak nagyon lassan, kínkeservesen elfoglalt kisebb bázisok és ott elfoglalt bányák megszerzésével tudunk idegőrlő lassúsággal feljebb tornázni. Ez komoly változás az első epizód óta, hisz ott simán volt már a program első felében is jó húsz kitermelőnk, és szinte alig tudtuk elkölteni a befolyó pénzt. A SupCom 2 kampányaiban gyakorlatilag folyamatosan érchiánnyal küszködtem, mert már három-négy gyár állandó üzemelése is elvitte csaknem mindenemet, mely relatíve kisebb kaliberű – értsd: több száz egység helyett sok tucat – seregeket eredményezett. Persze a háború most is folyamatosan tombol, nem lesz egyetlen perc nyugtunk sem, ez pedig állandó ócskavas-utánpótlást eredményez. A parancsnokunk és mérnökeink által begyűjtött elhullott egységek és épületek alapanyaga ismét felhasználható, amivel csupán az a gond, hogy a folyamatosan rohamozó ellenség előszeretettel lövi ki a roncsok közt tébláboló begyűjtőinket.

A gyáraknak továbbra is négy fő típusa van: szárazföldi, légi, vízi és kísérleti. Végre nem kell ezeket fáradtságos módon, egyenként továbbfejlesztgetnünk a jobb egységek eléréséhez, mert az egész tápolási rendszert újraírták. Az épületek és mérnökeink immár egységesek, nincsenek különböző fejlettségi szintű verziók, ehelyett egy átfogó, tech-pont alapú fejlesztési menüt kapunk. Felhúzott kutatóbázisainknak és sikeres harctéri cselekményeink által folyamatosan kapjuk a pontokat, amiket egy egyszerű, átlátható külön menüben költhetünk el hat fő kategóriára (földi egységek, légi egységek stb.) bontva. Az életerő, regenerálódás, hatótávolság és hasonló általános finomságok turbózása mellett itt lesz lehetőségünk az új technológiák megvásárlására is: persze csak ha már az összes korábbi „előfejlesztést" applikáltuk. Mivel a combosítások a már legyártott bakákra is vonatkoznak, a legelső alapegységek sem vesztik el létjogosultságukat a háború végére sem.



A nagyobb lépegetők, kísérleti egységek hatalmas erőt képviselnek. Igaz, ahogy a Star Wars is mondta, mindig van nagyobb hal...







■ **A két héttel a PC-s után érkező X360-as verziót nagyon rejtegeti a fejlesztő és a kiadó, eddig még sehol nem mutatták be. Néhány képet sikerült szereznünk belőle, és ez alapján érthető a dolog: a játék irányítása megdöbbentően komplexnek tűnik. Elég rápillantani erre a képre, és máris beleszédülsz – hát még, amikor egy hatalmas csata közepén kell villámgyors építési, gyártási, mozgási parancsokat kiadni...**

MONSTRUMOK

A hadjáratban ismételten a United Earth Federation, a Cyberian nemzet és az Illuminatik esnek egymásnak. Az elődded ellentétben most csak sorrendben haladhatunk a nemzetek között, cserébe viszont megpróbálták őket jelentősen egyedibbé tenni, mint voltak. Nem csak külsőségeik lettek jellegzetesebbek, de egységeik erőssége és felhasználhatósága is. Az Illuminatiknak például nincsenek is vízi járművei, cserébe sokkal erősebbek levegőben és táposabbak a szuperegységeik. Apropó kísérleti haditechnikák: az első rész monstrumai megújult technikákkal – tűzet okádó cyber-dinoszaurusz, mozgó plutóniumbomba-gyár, „óriáspók" – térnek vissza, elkészítésükhöz pedig nem kell jó félórányi fejlesztés, tápolás, hanem viszonylag hamar és olcsón elérhetővé válnak. Ezáltal mondjuk nem érezzük annyira katartikusnak, mikor végre-valahára sikerül az első darabot legyártanunk az egyikből, de így legalább a türelmetlenek is megcsodálhatják ezeket a mozgó halálgyárakat.

A kampányhadjárat helyszínei, bár még mindig hatalmasak, érezhetően összementek a SupCom 1 óta. A különböző részfeladatokat teljesítve egyre nagyobb része bukkan elő az aktuális térképnek, és végre nincsenek nagyon váratlan és genyó húzások látóterünk kibővülésekor – például nem derül ki 200 tank legyártása után, hogy keletre egy áthatolhatatlan hegylánc húzódik. Ennek ellenére az még mindig frusztráló, hogy sok esetben olyan helyekről özönlenek ránk a repülők és tankok, ahova mi még be sem tehetjük lánctalpunkat.

Kicsit kezelhetőbbé vált a játék az első rész óta, de még mindig összetettebb, mint az átlag stratégiák

A rengeteg élettelen, mechanikus egység egy idő után nyomasztó lehet, ezért a kampányt megpróbálták feldobni jó pár emberi szereplő, parancsnok folyamatos, érzelmekkel teli diskurálásával. Még a kézikönyv is oldalakon át foglalkozik a főszereplők hátterével, a játékban pedig gyakran kényszerülnek morális, nehéz döntést igénylő helyzetekbe. Mindez valamelyest sikerrel tölti meg élettel a játék élettelen fémvázát, de a játékmenet még így sem tündérmese, az egész környezet és körítés továbbra is nagyon kegyetlen és mechanikus. Számottevő történetről sajnos továbbra sem nagyon beszélhetünk, és bár van néhány érdekesebb, viccesebb szöveg szereplőink között, sőt még néhány váratlan, kegyetlen fordulat is akad a történetvonalban, azért reméljük a következő játékukra már valami épkézláb sztorival rukkolnak elő.

Az első rész cirka három órára is elhúzódó küldetései helyett most általában fél-egy óra is elég pályánként a diadalhoz, így az egyjátékos porció érezhetően rövidebb lett. Ami viszont fájdalmas, hogy ezt nem kompenzálja a többjátékos mód sem: hiába települ kötelezően a Steam is, nincs gyorsjáték, a meccskreálás funkciói elég spártaiak és nincs semmiféle rangrendszer sem. De itt legalább a játékmenet kategóriákkal pörgősebb.

LEGFŐBB ÍTÉLET

Újraírt kezelőfelület, friss egységek, kisebb pályák, átalakított fejlesztési rendszer: sok apró változás akad a SupCom 2-nél – végre a gépigény is korrekt - mégis a játékmenet kicsit lomhábbá és kevésbé hangulatossá vált. Bár a program egyedi és igazi technikai bravúr Chris Tayloréktól, most már örülnénk, ha végre valami friss, élettel teli témához nyúlna a Mester. ■

Nyerd meg!

A CD Projektnek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérdésünk: ***ki volt a játék vezető designere?***

A cím:
nyeremenyjatek kukac 576.hu (A tárgy SupCom legyen)

A határidő:
április 5.



576 értékelés

Core 2 Duo 3 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VRAM

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Sok apró újítás és egyszerűsítés, ám a SupCom 2 továbbra is ugyanaz a lélektelen fémdaráló, mint volt.

greg5 **7.5**







Yakuza 3

ALAPOZÓ Bűnelkövetés Japán szívében, harmadszorra. Kazuma Kiryu megint végigverekszi magát a tokiói alvilágon miközben felfedezi magának a modern japánt és a legmélyebb emberi érzéseket.

Pofozz tigrist, üss bikát, csapdosd meg a japán alvilágot. Kazuma Kiryu még mindig azt csinálja, amihez a legjobban ért. A slendrián reklámkampánnyal és a teljesen rosszul értelmezett leírással a halálba küldött Yakuza-széria kap egy harmadik esélyt a nyugaton, hogy megmutassa, nem csak Japánban lehet érte rajongani. Kalandozás a Tokiói alvilág mélyén minden idők egyik legkeményebb főhősével, masszív mennyiségű harccal és egy parádésan hangulatos játéktérrel. Yakuza 3, eredeti szinkronnal, angol felirattal, kizárólag PS3-on.

IWO-JIMA

A trilógiává – Japánban már tetralógiává - bővülő Yakuza nem menekült az alternatív útvonalak, előzmények felé, hanem onnan folytatja a történetet, ahol az a fordulatok számát már erősen túlzásba vivő Yakuza 2 abbahagyta. Az izmos Kazuma megint lepofozta a Tokiói alvilág nagy részét, helyreállította a megtépázott Tojó klán hírnevét és erejét, aztán végre tényleg kiszállt a buliból, kisétált Kamurocho neonfényes kapuján, magával cipelve a bájos Harukát, megpróbálva új életet kezdeni, Tokiótól és a bűntől távol. Okinawán, a szigeten, ami a második világháborúban zajos hadszíntér volt, mára inkább nyugodt menedék az óceán közepén. Egyáltalán nem kicsi várossal, égszínkék tengerparttal és egy árvaházzal. Kazuma maga is árva volt, új életcélja pedig nem a maffia, hanem a saját családjának igazgatása. Kiryu az öklét simogató tenyérre, mogorva stílusát pedig mosolygós mentorkodásra cserélte. A Napfény árvaház életkedvvel teli menedék vagy egy tucatnyi kölyök és persze Kazuma számára. A múltat persze nagyon nehéz végképp hátrahagyni – az alig pár éves száműzetést megtöri két, a miniszterelnöki székre ácsingózó politikus, azok Okinawát átformálni kívánó tervei (egy amerikai katonai bázis, valamint egy üdülőközpont építése), no és persze a japán alvilág, a yakuza, akik egy nagy szeletet akarnak kiharapni a milliárdokkal kecsegtető bizniszből.

Valószínűleg minden idők legtartalmasabb játéka a Yakuza 3, még az euróai verziót ért vágásokkal is

adatlap

kiadó **sega**
fejlesztő **amusement vision**
platform **ps3**
megjelenés **márc. 12.**
multiplayer **nincs**

A Yakuza 3 minden idők egyik leglassabb és leghosszabb bevezetőjével indul, a 12 fejezetből sacc per kábé négyben nem tesz mást, mint bemutatja a helyi árvaház lakóit és Okinawa apró-cseprő eseményeit, vagy inkább életképeit. Nem mintha Ryo Hazuki másként csinálta volna, hiszen Shenmue hőse bosszúállás előtt még megsimogatta a helyi falucska cicáját, bedobott pár érmét a játékfigurákat szóró automatába, elbeszélgetett a helyi hot-dog árussal és még napnyugta előtt felpofozott pár arrogáns helybélit. Kazuma ugyan macskát nem simogat, viszont árgus szemekkel lesi az árvák minden búját és baját. Ez persze pont megfelel arra, hogy nyitányként a karaktereket alaposan be lehessen mutatni, megmagyarázva, hogy ki és hogyan került a satuba. A Yakuza 3 története grandiózus, két várost felölel, beleharap a japán belpolitikába, kitekint a nyugati törekvé-





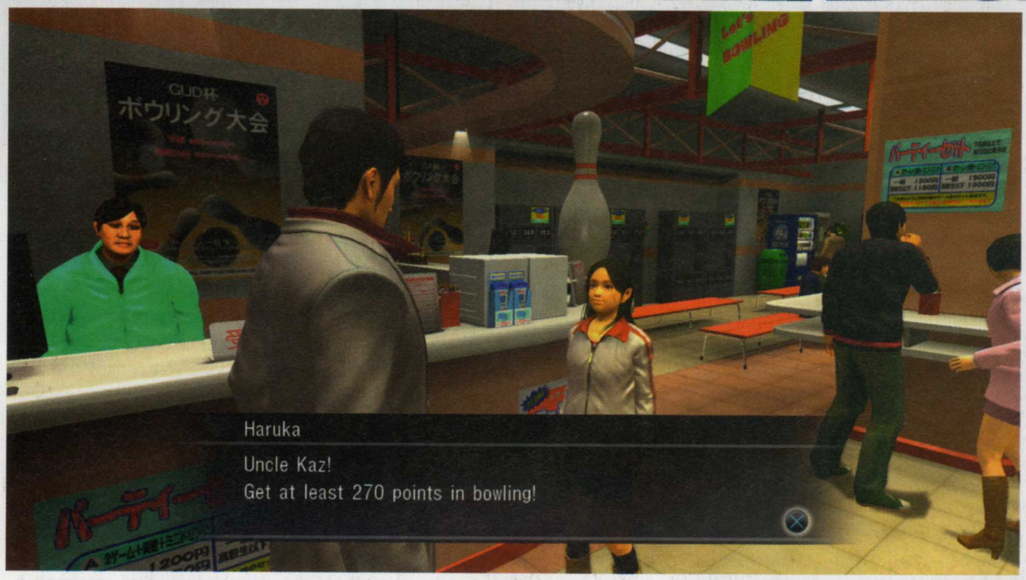


■ Okinawa békés hely; kár, hogy a múlt itt is megtalálja hősünket…









sekre és persze alaposan beleássa magát az ázsiai alvilág szövevényes és érdekes felépítésébe, belharcaiba. Az utolsó pár fejezetig minden apró rezdülést követni ezért határozottan nehéz feladat, főleg, mert sok a visszatérő karakter, a visszautalás a korábbi részekre. Mégis élvezhető az elődök ismerete nélkül: segítségül ott van a mindig elérhető családfa, ami digitalizált „Ki kicsodaként" mutatja meg a szövevényes kapcsolati hálót, bónusz infókkal, valamint a már ismerős „mi történt az előző részekben" összeállítás, amely az előző két címből kiollózott videókkal próbál támaszt nyújtani a megértéshez. A kezdeti kuszaság a végére persze összeáll, de a nem igazán katartikus befejezés, a kihagyott ziccerek és a már tényleg a sablonosság még elviselhető mértékén túlnyúló megoldások miatt a Yakuza 3 messze nem olyan grandiózus és hatásos, mint a korábbi részek. Mondvacsinált indokkal magyarázza meg a háttérben zajló dolgokat, túl gyorsan iktat ki szereplőket, az újakat pedig néha kifejezetten erőltetetten hozza be.

GRAN TORINO

Ez pedig itt-ott a vonalvezetésen is érezhető, a hosszúra nyújtott bevezető után is meglepően kevés alkalommal kerül elő igazán hosszú és a sztorit komolyabban előremozdító esemény. A harmadik Yakuzát szigorúan megalkotott játékkategóriába betuszkolni annyira nagyon talán nem is lehet, a túl sokat nem mondó „Kazuma Kiryu-szimulátor" továbbra is a legpontosabb leírás. Ennek pedig egyszerű, prózai oka van, olyan, amire minden negatívum visszavezethető – a Yakuza jottányit sem változott az első, vagy inkább a pár látványosabb újítást hozó második rész óta. Ez pedig egy csapásra megmagyarázza azt, hogy a Yakuza fejlesztői miért tudnak 13-14 hónapos ciklusokban új részekkel előállni a közel sem könnyű kezelhetőségéről ismert PS3-on. Azért kérem, mert sematikus, mert bűntudat nélkül használja fel újra és újra a kulcsfontosságú komponenseket, mert inkább feltolja HD-be azt, amivel a PS2-es korszakban már előállt, mintsem hogy nulláról építkezzen újra.

Ott van például Kamurocho, a fő helyszín, a negyed, ahol az első két Yakuza is levezényelte a pofonosztás nagy részét. A valóságban nem létező, elsősorban Tokió piroslámpás részéről, Kabukichoról mintázott fiktív helyszín sem méretében, sem felépítésében, sem bejárható részeiben nem mutat újat. Ugyanazok az utcák, ugyanazok a kereszteződések, ugyanazok a fontosabb terek és épületek – se új kerület, se nagyobb toldalék, se új épületek. És ez bizonyos szempontból mégis jó ez így, hisz Kamurocho továbbra is a videojátékok történetének egyik leghangulatosabb

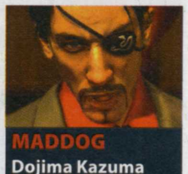
Vágószoba

A Yakuza 3 igazi hazárdjáték a Sega számára, amit vágással kompenzáltak. Idő és pénzhiány (valamint a várható nyugati prűdség és közfelháborodás) miatt ugrott a randizás, a hostess lánykák öltöztetésének, nevelésének és persze ágyba dugásának lehetősége, valamint az ehhez kapcsolódó mellékjátékok. Sajnos hiányzik az élvezetes kérdezz-felelek is az árkádokból, így ott az UFO Catcheren és egy pár percig szórakoztató shooteren kívül mást csinálni nagyon nem lehet. Kárpótlásul a már az alapjáraton rajta vannak a lemezen a Japánban letölthető tartalmak, melyek elsősorban a végigjátszás utáni élvezeteket toldják meg két új kolosszeumos tornával, vagy épp Haruka igényeinek kiszolgálásával.



HARUKA

Az első rész árva női karaktere most már Kazuma nevelt lánya: ő felel a Sunshine árvaházért.

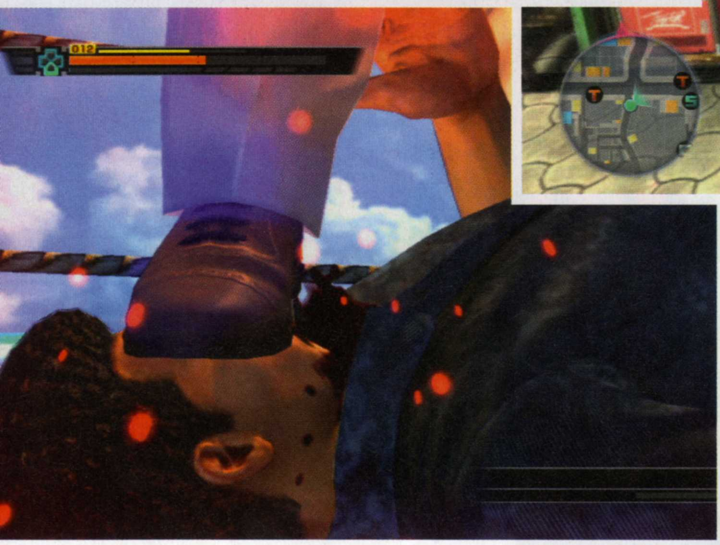


MADDOG

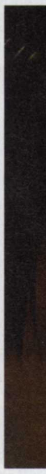
Dojima Kazuma kérésére tér vissza, hogy megakadályozza a Tojó klán széthullását











(fent) A harcok nem túl véresek, de így is hihetetlenül brutálisak tudnak lenni

helyszíne, úgy, hogy a statikusságot szótári definícióként mondja vissza. Nincsenek benne mozgó, leomló vagy építés alatt álló részek, az ablakokban nem csüngenek a semmibe bámuló NPC-k, nem járják mindennapi köreiket a helyiek és nem járőröznek az utcákon a rend éber őrei. Kamurocho nem város, nem az ezerszer elpuffogtatott „élő és lélegző" virtualitás. Mégis működik. Mert megvan a bája, megvan a maga egyedisége és megvan neki az, ami oly sokakból hiányzik – a lélek. Kamurocho teljesen hiteles játéktér, amely bármikor el tudja hitetni az emberrel, hogy nem a nappaliban görnyed, hanem a Japán főváros néhol kissé koszos, néhol félelmetesen sötét és baljóslatú neontengerét járja, ahol bármikor betévedhet egy bárba a legelegánsabb italokat kortyolgatni, vagy egy rameneshez egy kiadós ebédre vagy vacsorára. Kamurocho minden napszakban igazi méhkasként nyüzsög, a minden négyzetcentimétert ellepő népségtől, a folyamatosan beszélő, üvöltő embertömegtől szinte megmozdulni sem lehet, a nagyobb tereken bandázó helyi rosszarcok pedig bárkit bármikor szívesen megsimogatnak – ököllel.

SZEMTŐL SZEMBEN

A random harc intézménye keleti szerepjátékban megszokott, a Kazuma Kiryu-szimulátorok tárgykörében pedig pláne – az első részben egy métert nem lehetett megtenni úgy, hogy egy helyi, nagy reményeket tápláló, yakuza-tagságra ácsingózó aspiráns vagy bandatag ne kötött volna bele Kazumába. Ez pedig nincs másként most sem: mind a népes, nagy sugárutakon, mind az eldugott mellékutcákban akad valaki, aki szívesen lehámozna Kazuma pénztárcáját a testéről. „Nincs pénzem buszjegyre? Kisegítenél? Verjük egymást laposra!". A recept egészen egyszerű: 90 százalék harc, öt százalék teátrális történetvezetés, öt százalék kötetlen barangolás. És ez még mindig pontosan olyan jól működik, ahogy az előző két alkalommal – legalábbis az alapötlet szintjén. Ahogy a váz, úgy a problémák is a régiek. Ott van például a harcrendszer, a beat'em upokat talán a legjobban 3D-be toló Yakuza rákfenéi nem változtak. Ilyen az ellenfelek befogásának hiánya, az esetenként akár 25-50 fős összecsapások kaotikus jellege. Ez kezdetben annyira nagyon még nem probléma, hiszen az ütések és rúgások általában mindig célba találnak, mindenki fekszik, jajong, Kazuma pedig gyűjti az XP-t. A gond ott kezdődik, mikor a képbe bejönnek a speciális támadások, azok, amik az egekig tuszkolt Heat-mérő feltöltődésekor aktiválódnak – ezeket ellőni már-már lehetetlen feladat úgy, ha a célpont épp nem magatehetetlenül kaparja az aszfaltot. Mert nincs befogás, nincs mód a hátulról/oldalról érkező támadások kivédésre, mert a legalantasabb pofonok is képesek kizökkenteni a már elindított ütésváltásokat. Ezen túljutni igazán a tizensok óra után is csak hellyel-közzel lehet – ha van valami, amit le kell nyelni, akkor ez az.

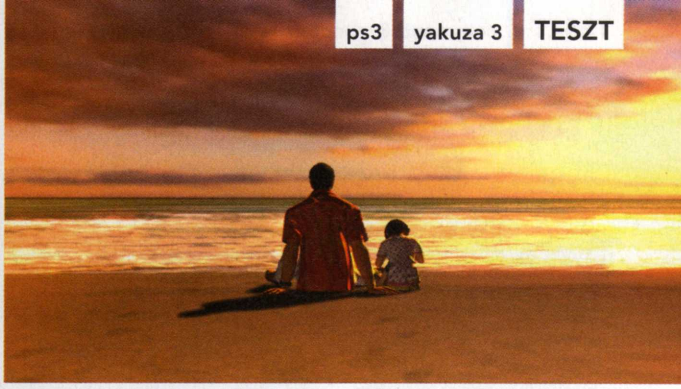


MINE
A titokzatos Mine titokzatos, a háttérben meghúzódó karakter – legalábbis kezdetben…

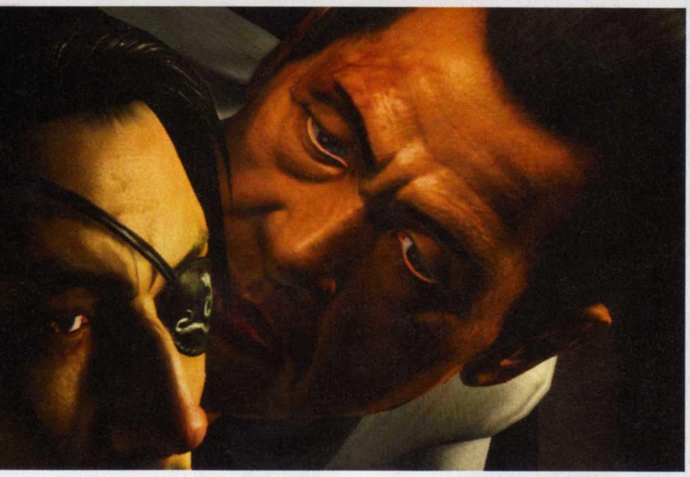
Mert a Yakuza 3 kárpótol érte: a masszív, páratlan mennyiségű harc az akadozó irányítás ellenére még mindig igazi parádé, fesztivál az ütések alatt összepréselődő tüdőknek, bordáknak és a vérző arcoknak. A szellemiség maradt, Kazuma a modern videojáték hősöktől eltérőn nem hord magánál méretes fegyverarzenált és nem próbál

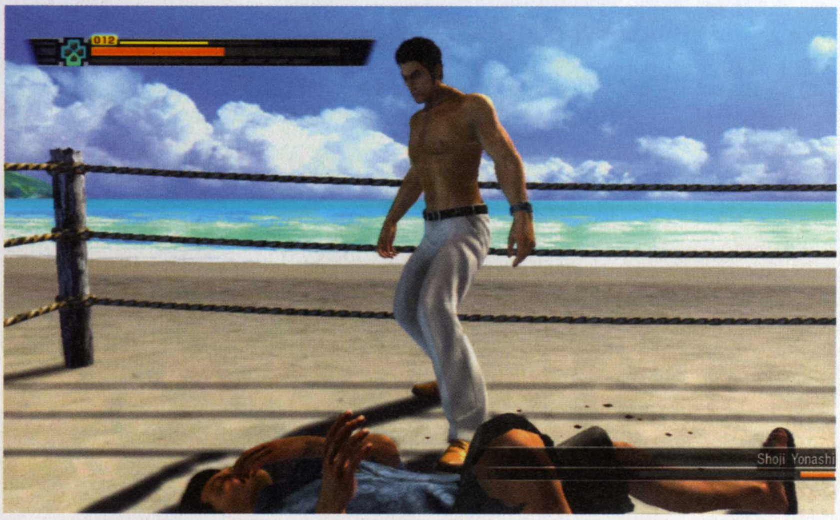






■ **Hangulatos naplemente-nézés, illetve véres küzdelem; a tengerparton széles a lehetőségek skálája...**





meg pofánlőni mindenkit, aki csak rosszul néz rá. Fegyvert ugyan használ, de nem a mindennapi értelemben: Kazuma kezében éppúgy fegyverré válhat egy bicikli, egy útakadályt jelző bója vagy egy sörösrekesz, mint egy pár lövést engedélyező pisztoly vagy puska. A speciális támadások ugyanúgy vonatkoznak rájuk, a magasra tornászott Heat-mutatóval még mindig brutális kivégző mozdulatok csalogathatóak elő, a helyzetérzékeny megvalósítás miatt ebben még a fal vagy egy padka is közrejátszhat. Az igazi kárpótlás a fejlődés, a sikeres küldetések után kapott tapasztalati pont öt kategóriában szórható el, növelve az életerőt, a Heat-mennyiséget, új mozdulatokat sajátítva el és így tovább. Az evolúció



DAIGO

A harmadik részre Daigo a Tojo klán vezére lesz – a játék elején azonban megsebesül

Sajnos a játék láthatóan a PS2-es előd alapjaira épít, és ez bizony megannyi téren meg is látszik rajta...

látványos, Kazuma pár óra alatt egyszeri verőemberből igazi izomkolosszussá nevelhető, aki a reggeli kávé mellett fél kézzel ver pépesre akár egy tucat yakuzát is.

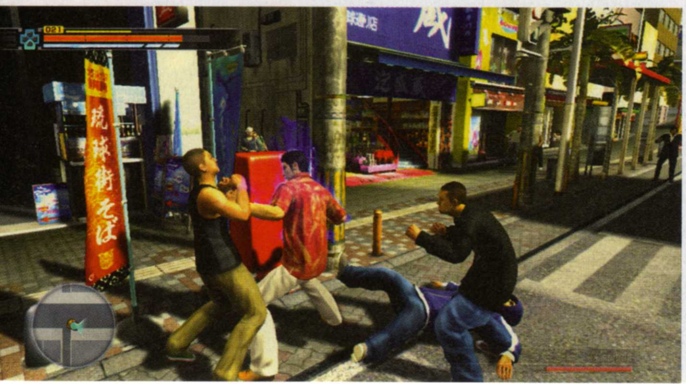
BLOKK PARTI

Tartalomról beszélni a Yakuza sorozat esetében más megközelítést igényel – a dolog összetett. A Yakuza 3 esetében különösen: ott van a megdöbbentően hosszú történet, Kazuma harmadik hajcihője az alvilág képviselőivel alsóhangon is 15-16 órás affér, feltéve, ha sikerül ignorálni a mellékküldetéseket. Lehetőleg ne sikerüljön: a Yakuza 3 a missziókat nem unalmas XP-szerzésként tálalja, hanem az adott helyszínhez kötődő hangulat csomagként, olyan kis kalandokként, amik remekül megmutatják a modern Japán találkozását a régi hagyományokkal, legendákkal és beidegződésekkel, egyúttal az ázsiai kultúra mélyére is ásva. Teszi mindezt több mint száz (!) epizóddal, melyek már önmagukban vannak olyan hosszúak, mint maga a sztori. Nem egyben érhetőek el, hanem folyamatosan nyílnak meg, ráadásul kilencvenkilenc százalékuk a végigjátszás után megnyíló prémium kalandban is folytathatóak, megadva a kimaxolás lehetőségét. Ami őrületesen sok időt vesz el: a két város csomagmegőrzőihez tartozó és ügyesen elrejtett kulcsainak megtalálása, az összes étterem és bolt termékeinek megismerése, a féltucatnyi minijáték (golf, horgászás, póker, mahjong,...) a bérgyilkos missziók, a komplett bajnokságokkal váró földalatti küzdőtér, a karaoke-bárok dalkínálata... Ezt lemérni hagyományos mércével nem lehet, a Yakuza 3 már-már egy makro-univerzum, egy olyan világ, amiben csak elmerülni lehet, szó szerint akár hetekre is. Még úgy is, hogy a Japán verzióhoz képest szolidabb a kínálat, hiszen ugrottak a hostess kislányok és ugrott a romantikázás.

Viszont ami maradt az már-már páratlan. A Yakuza 3 csillagos ötös folytatás a széria imádóinak, az elkötelezett rajongók hű és becsületes kiszolgálása; újoncként viszont elriaszthat az esetenként irritáló harcrendszer, az előző generációs alapok miatti korlátok (láthatatlan falak, teljes statikusság), a PS3-as színvonalat a legnagyobb jóindulattal is csak az éjszakai megvilágításban elérő Kamurocho. A Yakuza 3 egyáltalán nem szép, viszont megvan neki az, amiről a legtöbben csak álmodoznak: lélek, szenvedély, egyediség és hangulat. Erőszak köré font modern tündérmese, sok pofonnal és annál is több eseménnyel. A Yakuza világában mindenkinek van egy – rajtad áll, hogy meg akarod-e ismerni őket. ■



■ **Tokió a játék szerint minden idők legveszélyesebb helyszíne: minden sarkon nekünk ront pár huligán...**



576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Yakuza 3 extrémen hangulatos és megdöbbentően tartalmas epizód, de túlságosan sok mindent emel át a korábbi részekből. Rétegjáték: csak imádható vagy utálható.

w **8.0**



FORRADALMAT ÍGÉRTEK A LEGENDÁS COMMAND & CONQUER-SOROZAT LEZÁRÓ RÉSZÉBEN – VAJON MÉLTÓ MÓDON TÁVOZIK KANE A DIGITÁLIS VILÁGBÓL?



Ne kerülgessük a cudar igazságot: a C&C marketingesei ezúttal alaposan átejtettek minket. Néhány ígért jellemzőnek hűlt helyét sem találjuk, pár olyan dologban pedig, ahol valóban már-már forradalmat ígértek, inkább nevetségesen egyszerű megoldásokkal találkozhatunk. Az úton-útfélen hangoztatott „alkosd meg, fejleszd ki, állítsd össze egyedi hadseregedet" szöveg mindösszesen annyit takar, hogy a mind egyjátékos, mind többjátékos módban a különböző eredményeinkért (egyfajta achievementekért) és megölt ellenfelek után tapasztalati pontokat kapunk, és előbb-utóbb szintet lépünk. Igen ám, de szintugráskor SEMMIT nem tudunk meghatározni az új egységek és képességek megnyílását illetően: maximálisan behatárolt módon meg van szabva, hányas szinten mikkel is bővül arzenálunk. Ezek még csak a meglepetés erejével sem hatnak, mert a menüben már kezdéskor látjuk, hogy a huszadik szintig terjedő fejlődés során mikor mi lesz a jutalom. Na de ha itt nincs lehetőségünk módosításokra, akkor majd biztos a konkrét játéktéren, hisz három különböző típusú, mobil kezdőbázist választhatunk. A crawler névre hallgató mozgó gyár és erőd – én csak lépegetőnek







Ezt hívja a szakzsargon veszett helyzetnek. Szerencsére a bázisként szolgáló lépegető veszte nem mindennek a vége, hisz bármikor újjászülethetünk



hívom – három típusát különböztetjük meg: támadó, védő és támogató. Pályakezdéskor választhatunk a három típus közül, ám ezeket a küldetés közben is bármikor lecserélhetjük behatárolt számú alkalommal, ha az ellenfelek ezt indokolttá teszik, vagy az előző bázisunkat megsemmisítették. A három bázis teljesen eltérő egységekkel és azokat támogató speciális képességekkel bír, illetőleg a védelmi crawler képes mindenféle védelmi állást, épületet is felhúzni maga körül.

Offenzív lépegetőnk elsősorban gépesített nehéztüzérségben erős, a defenzív inkább gyalogosokban, a támogató pedig légi járművekben. Kezdetben még csak négy-öt különböző támadó típust tudunk gyártani „kasztonként", ez a szám a legmagasabb szintet elérve növekszik meg tucatnyira. Én mindkét oldal végigjátszásánál próbáltam elég keményen rámenni a tapasztalati pontokra, ám így is csak kilences szint közepén fejeztem be mindkét hadjáratot, tehát alig nyolc-kilenc egység közül választhattam csak feladatkörönként (igaz, aki először megy neki a multinak, és csak aztán a sztorinak, már a korai pályákon is ütőképes seregekkel rendelkezhet). Hiába a három különböző bázistípus, a támogató lépegető légi egységei egyszerűen nem elég erősek a bázisok és a nehéztankok ellen, kategóriákkal nehezebb, szinte lehetetlen sikeresnek lenni vele a sztorimódban.

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **ea los angeles**
platform **pc**
megjelenés **márc. 16.**
multiplayer **2-10**

Marad tehát két valódi „nagy" választási lehetőség, vagyis a GDI és a Nod, akiknek azonban sem egységei, sem képességei nem különböznek olyan drasztikusan egymástól, ha jobban megnézzük őket. Kő-papír-olló jellegű szisztémában mindenki nagyon jó egy típus ellen és nagyon sebezhető egy másikkal (gyalogság, könnyű páncélosok, nehézpáncélosok, ágyúk és épületek a kategóriák). Az egységekről csak minimális részletességet árul el rövid adatlapjuk, így rengeteget kell majd próbálgatnunk, ki-ki ellen, milyen hatékonysággal állja meg a helyét.

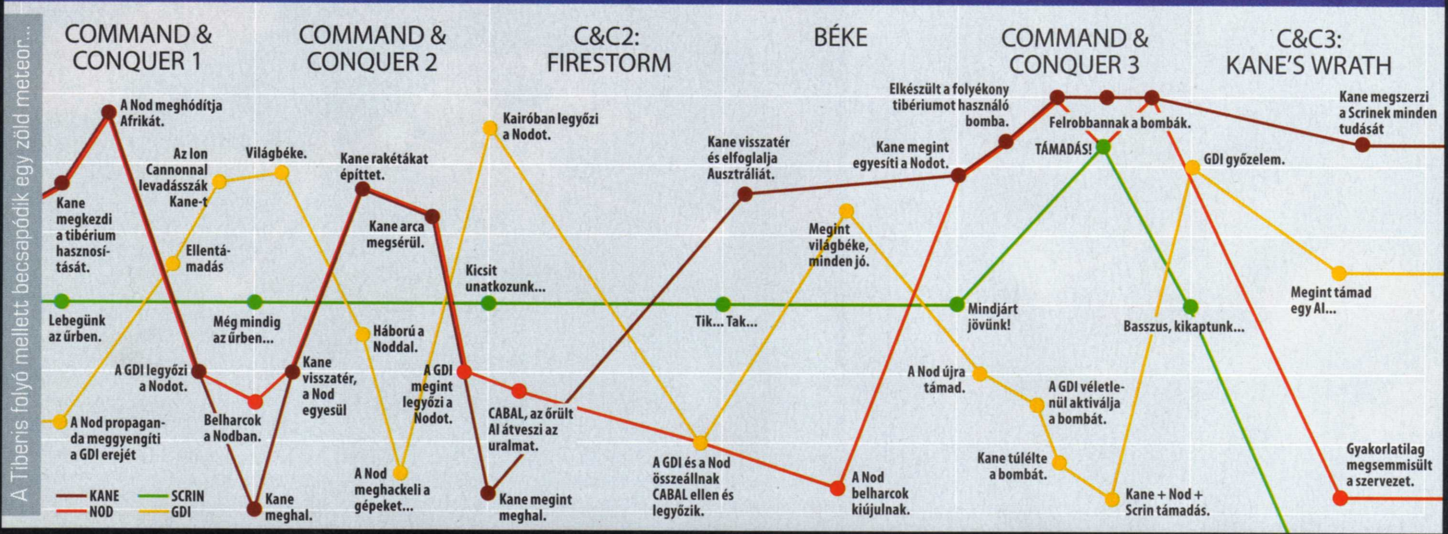
Bár a széria lezárását ígérték a fejlesztők, ma már kicsit szelídebbek: ha sikeres, tuti lesz folytatás..

A DAWN OF WAR 2 NYOMÁBAN

Mindez még mindig nem hangzik olyan borzalmasan – a szíven döfés ott jön, hogy a negyedik C&C rész az új Dawn of Warhoz hasonlóan maximálisan elmegy akció irányba, és szinte semmi stratégiázásra nem ad lehetőséget. Lássuk először is az erőforrás-managelést – mely valójában nem is létezik. Minden pályán adott valamennyi, túlnyomórészt hatvan úgynevezett parancsnoki pont, amiket elkölthetünk a már említett egységek gyártására. Ezt az értéket semmilyen módon nem tudjuk felturbózni, egy-két pályán növekszik csak meg 10-20 ponttal, ha teljesítjük egyik-másik kiemelt részfeladatunkat. Van tehát hatvan pontunk, amiket lépegetőnkben elkölthetünk a többnyire 3-9 egységbe kerülő harcosainkra. Rövid fejszámolás: cirka tizenöt egységgel fogunk garázdálkodni minden küldetésben. Ha bármelyikük elhullik, bázisunkból pillanatok alatt előványrázsolhatjuk pótlását, hisz lépegetőnkkel mindig szorgosan követnünk kell csapatunkat. Semmi retorzió nincs, bármennyiszer feltölthetjük hadseregünket a maximális létszámra – bár egyszerre csak egy egység készül, így tömeges pusztulás esetén azért bajba kerülhetünk. Főleg, hogy hozzánk hasonlóan az ellenség is folyamatosan ontja magából a tankokat, plusz folyamatosan gyógyul, így két azonos típus váll-vállelleni harca rendszerint már-már patthelyzetbe torkollik. És igen, jól értitek, nincs többé tibérium-betakarítás…



A TIBÉRIUM-SZTORI *a háború és résztvevői*





A tényleg megállás nélküli csihi-puhit kezdetben még élvezetesnek és hangulatosnak is fogjuk tartani – pláne ilyen pazar audiovizualitással –, ám mindez igen erőteljes monotonitásba fullad néhány pálya után. Vég nélküli hullámokban érkeznek a tankok jobbról, helikopterek fentről, gyalogosok balról, mi pedig gyilkos lassúsággal próbáljuk meg felrobbantani az ezeket gyártó crawlereket. Persze néhány alkalommal ők is képesek újjáéledni, legnagyobb örömünkre.

A gép ráadásul általában pofátlan túlerőben is van: míg mi mindig egy szál bázissal mászkálunk, ő rendszerint négy-öttel is bír, akik főleg, ha egymást segítő közelségben vannak, csak valóban idegőrlő és igen hosszadalmas küzdelemben morzsolhatók fel. Ha nagyon fogy seregünk és bázisunk életereje, egyszerűen visszább húzódunk: közlekedő üzemmódban is készülnek az egységek, melyek szétbontáskor egyből özönlenek a kapun, hogy máris „apjuk" védelmére siethessenek.

Némi csavart azért mégiscsak sikerült csempészni a játékmenetbe: a pályákon elszórva elég gyakran mindenféle ágyúk, védelmi ütegek találhatóak, melyeket az egységek és bázisunk közellétével tudunk gyorsan vagy lassan saját oldalunkra állítani – előbb még tüzel ránk, majd semlegessé változik, végül minket fog támogatni. Egy-két pályán üdítő újításként a mutánsok épületeit is elfoglalhatjuk, sőt, néha még igazán jópofa egységeket is gyárthatunk segítségükkel.

Az épületekbe, bunkerekbe ezúttal is tehetünk gyalogosokat, ám ezt a funkciót jóval ritkábban használjuk majd, mint a korábbi C&C-kben. A pályákon elszórva találhatunk kék és zöld tibérium kristályokat is, melyek arra szolgálnak, hogy lelassítás árán erősebbé tegyék az őt cipelő egységet, vagy pedig… fejlesszük velük hadseregünket. Hoppá, mégis csak van némi személyre szabhatóság, bár a sztori során olyan kevés tápolási lehetőség áll rendelkezésünkre (bizonyos típusú bakáink sebességének, tűzerejének, látótávolságának, speciális képességeinek javítása), hogy már az első tíz percben úgyis meg tudjuk vásárolni valamennyit. Íme, ismét egy korrekt ötlet, amit maximálisan elbaltáztak.

SZTORI ÉS MULTI

2062-ben, a Tibérium háborúk után tizenöt évvel járunk, miután az emberiség sikeresen visszaverte az idegen Scrin

Nyerd meg!

Az EA köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérdésünk: ***Melyik cég készítette az első C&C-t?***

A cím: ***nyeremenyjatek kukac 576.hu***
(A tárgy Tiberium legyen)

A határidő: ***április 5.***





Magasabb szinteken tényleg új, a szériában eddig még nem látott egységek és trükkök nyithatóak meg









■ Lépegetők, tankok, lángszórók – tipikus C&C. Lenne, ha például kellene bányászni



■ A látvány egészen elképesztő, és mindezt az év egyik legjobb zenei anyaga teszi mégfeledhetetlenebbé!

faj offenzíváját. Bár relatíve békés idők járnak, az emberi faj a kipusztulás szélén áll, a tibérium pedig csaknem az egész Földet ellepte, mely hamarosan teljesen élhetetlenné válik. A kezdeti GDI-Nod szövetséget természetesen hamar felváltja a rivalizálás, ráadásul sorra bukkannak fel mindenféle szeparatista, terroristának bélyegzett erők. A sztori továbbra sem a C&C erőssége: a pályák közti történet elég keszekusza, gyakran nem sokban kapcsolódik a korábbi eseményekhez, ám azért rejt néhány valóban izgalmas felvonást és érdekes fordulatot, főleg a hadjáratok második felében. A GDI, vagy a Nod oldalon játszva nagyjából ugyanazokat a történések éljük át, csak éppen más szemszögből, némiképp kiegészítve a riválisnál tapasztalt ismereteket: néha utólag esik csak le a tantusz, hogy a másik oldalon játszva mi is történt valójában. Átvezető videóból nem lesz hiányunk: majd minden küldetés előtt és után is végignézhetünk egyet. Ezek szintén az elmúlt évek minőségét hozzák: az élőszereplős, „beszélgetős" mozik és azok felejthető hátterei amolyan vasárnap délelőttii tévésorozatnak is beillenének. A sztori amúgy tényleg megnyugtatóan lezárul – de azért nyugodtan tegyük hozzá, hogy a sorozatban Kane már kétszer feltámadt, szóval soha ne mondd, hogy soha…

Mivel nem kell tibériumot bányászni, a játék sokkal inkább az akció felé ment el, mint a korábbi részek!

Eddig hihettétek, hogy a végére tartogattam a nagy DE-t, a többjátékos módot, ami fél kézzel megmenti majd a C&C 4-et a kudarctól, de sajnos újból csalódnotok kell: az annyira hangoztatott multi nem hogy nem enyhít a problémákon, de már-már komikus kudarcba taszítja az univerzumot lezárni kívánó epizódot. Kezdjük azzal, hogy az egész online kezelőfelület kőkorszaki, már Ramszesz fáraó is jobbat használhatott az ókorban; de ha ő nem is, a '98-as Starcraft kategóriákkal többet tudott ennél. Van néhány chatszoba, játékba invitálás, barátnak felvétel – és ennyi. Statisztikai információkat sem kaphatunk társainkról, de még a kreált játék tekintetében is alig van beállítási lehetőség. Ideértve a játéktípust is: kompetitív meccs esetén egy szál, a Battlefieldek Conquest módjára emlékeztető meccsfajta van, ahol a csapatoknak a pályákon szétszórt kontrollpontokat kell elfoglalniuk és megtartaniuk minél tovább. Bár jópofa és élvezetes, van is tucatnyi térkép, ennél sokkal többet vártunk, ahogy a kooperatív kampánytól is. Miután (!) végigvittük az adott pályát egyedül, nekiveselkedhetünk egy barátunkkal is. Néhány küldetést érezhetően erre az opcióra írtak alapból – ezért lett pár Nod pálya piszok szivatós egyedül –, egymással vállvetve pedig könnyed ujjgyakorlat szinte minden megbízás.

Ne legyen abszolút negatív kicsengésű a teszt: a látványvilág, de főleg az audio aláfestés döbbenetesen jóra sikerült. A látkép egyedi beütésű, részletgazdag és változatos, az egységek mondókái, tökéletesen eltalált hangszínei és a döbbenetesen fülbemászó, kórussal megtámogatott zene pedig hangulatot csempész az egész vakvágányra futott design alá.

VISSZA KANE-T!

Bár a játék alapvető koncepcióit nem érzem teljesen hibásnak, azok megvalósítása szinte mindenhol nagyon gyengére sikerült. Talán jobb lett volna egy jól bevett sémánál maradni, mert ez így ilyen formában abszolút nem méltó lezárása a legendás sorozatnak. Rajongók és „akciójáték" kedvelők azért persze játsszák csak végig ezt a részt is, de azért reméljük, hogy ez az egész csak egy korai áprilisi tréfa volt az EA részéről. ■





576 értékelés

Core 2 2.5 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Töketlen, együgyű újítások, egyszerűsítések a felsőnézetes akciójátékká degradált negyedik C&C-ben. Reméljük, nem ilyen csúfosan búcsúzik a széria.

greg5 **6.5**





Shiren The Wanderer™

ALAPOZÓ A Chunsoft és az Atlus közös erőfeszítéssel idézi meg a régmúlt szellemét egy betonkemény, taktikai elemekben gazdag szerepjáték formájában.



Noha a Shiren The Wanderert ugyanaz, a jRPG-k szekerét sugárhajtóművel felturbózó ChunSoft hegesztette, akik a Dragon Quest II-től a 428-ig minden izgalmas fejlesztésből kivették a részüket, most egy modern köntösbe bugyolált, de a tradíciókhoz foggal-körömmel ragaszkodó szerepjátékot tettek le az asztalra; az pedig, hogy a játék kiadását az Atlus vállalta magára, már előrevetítette, hogy ínyenc, de makrancos fogásra készülve köthetjük fel a partedlit.

Biztosra nem fogadunk, ugye, pedig pont ez történt; a Shiren egy kőkemény, labirintus-felderítésre alapozó taktikai szerepjáték. A véletlenszerűen generált útvesztők szövevényessége a Bard's Tale kíméletlenségét juttatja észbe, az összecsapások maximális koncentrációt igénylő felépítése pedig egy Lékó Péterrel vívott sakkpartit idéz. „Hű, akkor itt minden lépésünket érdemes megfontolni, igaz?" – hallom az izgatott olvasót lelki füleimmel, és igenlően bólogatok, hogy persze, így van, majd magamban hozzáteszem: „... mondjuk teljesen mindegy, akkor is meg fogsz dögleni." A felhasználóbarát megközelítés ugyanis kimerül az Easy játékmód jelenlétében, amit tűzforrón ajánlanék is mindenkinek, mert a fentebb említett sakkjáték-analógia nem volt véletlen: a Shiren a téves lépéseket sokszor azonnali halálbüntetéssel sújtja, korrigálásra csak ritkán – és súlyos hátrányba kerülve – lesz lehetőségünk. Bár a poroszos fegyelem így sem lazul túlzottan, a harminc férőhelyes tárgylistát így nem kell az igen gyakori elhalálozásokat követően minden alkalommal újratáraznunk – igaz, így is alaposan meg kell fontolnunk, hogy mit viszünk magunkkal.

Ahogy a szigor, úgy a játékmenet is a régmúltat idézi; a girbegurba labirintusok feltérképezése során számtalan tárgyat, kiegészítőt és fegyvert gyűjthetünk be – ez utóbbiak általában vagy hatékonyabb sebzést, vagy kisebb támadóerőt, de hasznos mellékhatásokat kínálnak. A játék jóindulatúan felajánlja a csapattársak irányítását, ami a folyamatosságot és az ősz hajszálak gyarapodását szimultán segíti elő; kedves barátaink ugyanis előszeretettel támadnak az arzenálban fellelhető legerősebb tárgyakkal és varázslatokkal a legszerencsétlenebb ellenfelekre is – kétségtelenül dicséretes igyekezet, de ha a főellenfeleket nem körömvágó ollóval szeretnénk leszúrni, akkor jobb lesz, ha féken tartjuk őket, és az igazán erős ellenfelekre tartogatjuk a hatékony pusztítást végző matériákat.

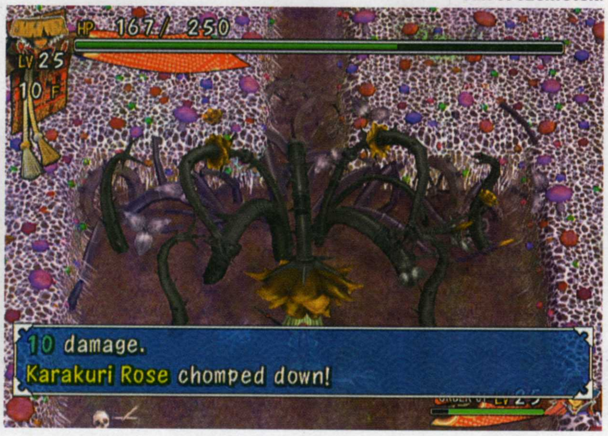
Nagy kár, hogy inkább a stílus, mintsem a tartalom sikerült jobban – pedig e kategóriában fordítva jobb...

adatlap
kiadó **atlus**
fejlesztő **chunsoft**
platform **wii**
megjelenés **febr. 9.**
multiplayer **nincs**

Ha túltesszük magunkat a körülményes tárgylistán, túlbuzgó társaink mínusz tartományba hajló intelligenciáján, valamint az idővel borzasztóan repetitívvé váló játékmeneten, a mérleg másik serpenyőjében még mindig ott hever majd a megkapó, kissé ódon hangulatot árasztó, vízfestményeket idéző látvány, a bájos, nyelvi és képi humorban gazdag történet, valamint a csakis a konvenciókhoz ragaszkodók számára elfogadható játékmenet. Mert a Shiren The Wanderer a modern körítés ellenére is a régi iskola növendéke, ahol a szigor és az indokolatlan fegyelmezés az oktatás természetes velejárója volt – de sajnos manapság ez túl kevés a felsőbb osztályba lépéshez. ■



■ A főellenfelek e játékban még a régi minta szerint készültek: aljasak, brutálisak és szemetek!



576 értékelés

480p, dts 2

	1–5
grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

VÉLEMÉNY

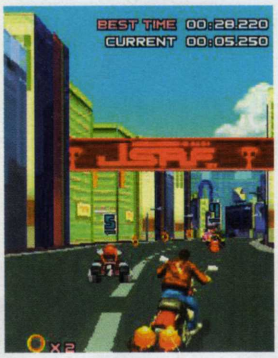
Konvenciózus és kőkemény, ez a fajta kérlelhetetlenség pedig szélsőséges értékítéletet eredményezhet a befogadói oldalon.

tyler **6.0**

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

7.0 tyler KIADÓ GAMELOFT

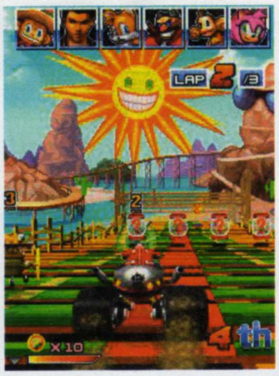
A Sonic & Sega All-Stars Racing mobilverziójának kapcsán az égvilágon semmi jóra nem számítottam, elvégre a videojátékos célplatformokra készülő verziókat a Sumo Digital hegesztette, a „harapjunk ki egy szeletet a Mario Kart tortájából!"-attitűd pedig a fejlesztők szakértelme





ellenére is némileg felborzolta a szőrt a tarkómon. A telefonos átirat azonban a Java-mágus Gameloft műve, ez pedig bizakodásra adott okot – még akkor is, ha a saját fészekből kimászni nem tűnik túl rózsás ötletnek. Pedig szerencsés, hogy sor került rá. Ha a mobiltelefon komolyan vehető játékplatformmá szeretne válni, a kreatív alkotásokon kívül karakteres címekre is szüksége van, és bár egy ordítóan egyértelmű Mario Kart-klónt egy sznob társaságban azonnal lefitymálnak, ebben a közegben életmentő hiánypótlásnak bizonyulhat.

De a Sonic & Sega All-Stars Racing nem csak ezért jó. Bájosabban, megkapóbban fest, mint a Mario Kart korábbi kézikonzolos verziói (a GBA-tól lefelé köröket ver mindenre); és bár a pályatervezést nem az utolsó kanyarig kicentizett alaposság jellemzi, a dinamika



és a szépség a helyén van. Klasszikus nem lesz belőle, működőképessége azonban elvitathatatlan. A tízfős szereplőgárdából többek között Ryo Hazuki, Sonic, Shadow, Eggman és Amy tapossa a gázpedált, a felvehető powerupok pedig ügyesen billegtetik a játékegyensúlyt. (Ezek nem véletlenül fognak ismerősnek tűnni – ki ne látná bele a célkövető rakétába a Mario Kart piros teknőspáncélját? –, de a copypaste-illat itt azt jelenti, hogy jó helyről sikerült ötleteket csenni.)

A tisztességes játékmód-felhozatalban időmérő edzésekbe, farolós versenyekbe és trófeagyűjtésre kihegyezett bajnokságokba futhatunk; az egyetlen komolyabb érvágást a többjátékos-mód teljes hiánya jelenti. Pedig a rajzfilmes-gokartos anyagoknak itt szokása oroszlánkörmöt villantani, a társas élvezet hiányának köszönhetően azonban gyorsan feledésbe merülhet. Kívánom, hogy ne így történjen, mert ennél jobb sorsot érdemelne. ■

MOZGÁSBAN GYORSTESZTEK

Supreme Airfighter

KIADÓ NOMOC

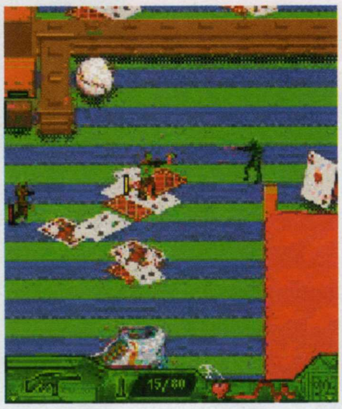


A rosszindulatú előítélet azt súgja, hogy ha egy kijevi gárda Java-alapokra próbál olyan 2D shootert fejleszteni, amit még GPS-en sem tűrne meg egy jóérzésű játékos, az maga a bináris kódban megfogalmazott katasztrófa – és ez féligazságnak helytálló is. A Supreme Airfighter, bár látványt tekintve egy futurisztikus beütésű 1942-t idéz, néhány ponton frissíti a pufogtatásra épülő formulát; a felvehető powerup-rendszer leginkább a Gradius testreszabható fegyverzetét idézi, noha lényegesen fapadosabb formában teszi ezt. A kezelés szerencsére épp annyira barátságos, amennyire a telefon gombkiosztása azt lehetővé teszi – a további finomításért az intelligens automata tüzelés a felelős, ami az ellenfelek képernyőre libbenése esetén azonnal lőni kezd. Egynek jó, de inkább a HAWX átiratára voksoljunk. ■

TYLER **5.0**

Army Men: Mobile Ops

KIADÓ CONNECT2MEDIA

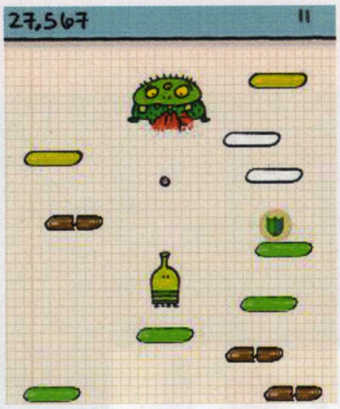


Az úristen sem gondolta volna, hogy pont az Army Men legújabb epizódjának jut majd dicséret, miután porig rombolta önnön renoméját a kilencvenes években! Tíz év alatt megtalálta a helyét és önmagát; bár sokan tartják a mobiljátékokat az ipar szemétleöntőjének, az efféle alkotások bizonyítják, hogy a guberálás kifizetődő is lehet. Változatos objektívák szegélyezik a fröccsöntött katonák életét nyomon követő utunkat, és a feje tetejére áll a helyszínt biztosító ház: borsószemként kommandózó rangerek tüzelnek a vécépapírtekercs mögül, kártyavár oltalmából pusztítanak a gránátosok, taktikázás és arénaharc dúlja fel a kerti fűcsomók nyugalmát – a rafinált pályatervezésnek köszönhetően pedig úgy szórakozunk egy ültő helyünkben másfél órát, hogy csak később csodálkozunk el romba dőlt előítéleteinken. ■

TYLER **7.0**

Doodle Jump

KIADÓ GAMEHOUSE

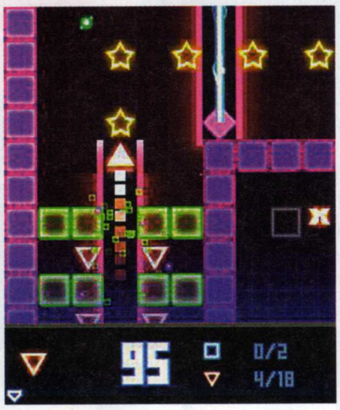


A Doodle Jump a videojátékok ősrobbanása – minimális alapanyagból mindent elsöprő, a szabadidőre irtózatos veszélyt jelentő, hihetetlenül addiktív szubsztancia született. Kockásfüzet-háttér, pofonegyszerű, cselekedeteinkre különféleképpen reagáló színes platformok, zabálnivaló, aranyos főszereplő, egy lövés gomb – ez a komplett arzenál, a cél pedig a felfelé evickélés, amit az egyre jobb teljesítményre sarkalló high score lista fejel meg. Az élvezhető mobiljátékokhoz szükséges összes követelménynek megfelel: öt percen és öt hónapon át egyaránt szórakoztat, egyszerűen irányítható és folyamatosan csábít az újrajátszásra. A szerencse szerepe talán picit túlkompenzált a vegytiszta ügyességéhez képest, de ettől függetlenül letehetetlen anyagról van szó: hosszú távú befektetés a gyors meneteket kedvelőknek. ■

TYLER **8.0**

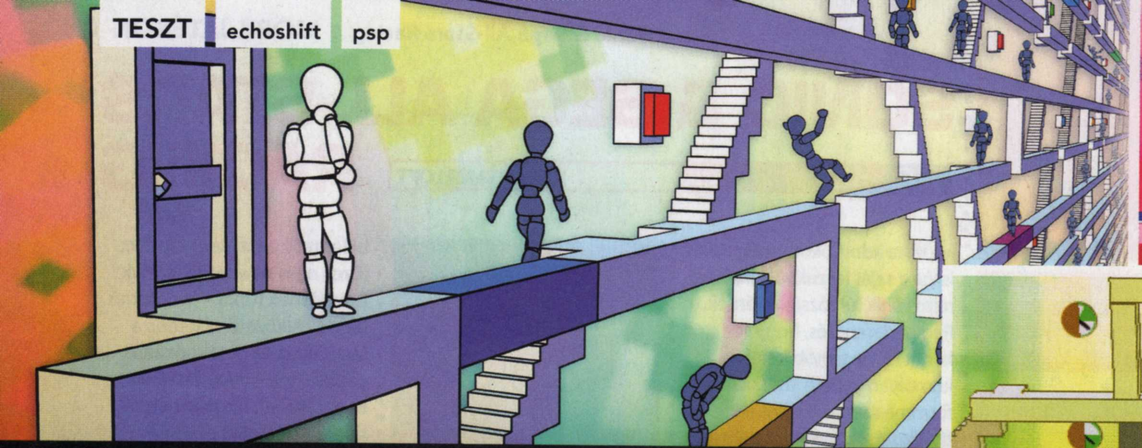
Neon Runner

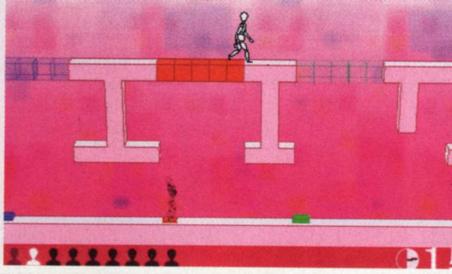
KIADÓ CONNECT2MEDIA

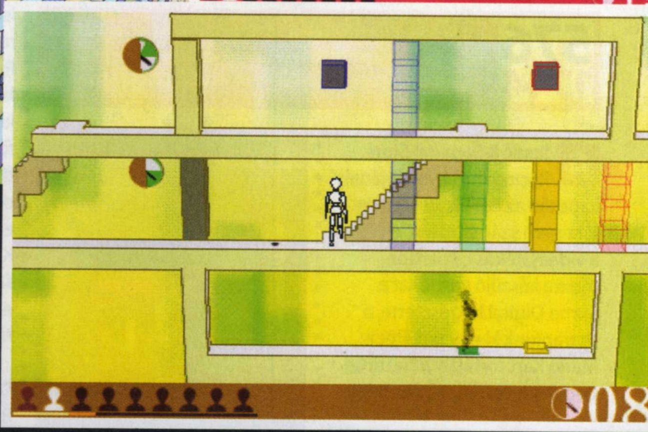


A rafinált és okos játékok terjesztéséért felelős kiadó (akik többek között az Edge mobilverzióját is babusgatják) legújabb dobása a labirintusjátékok felfedezésre alapozó izgalmát keveri a Snake és a kő-papír-olló szabályrendszerével. Vadházasságnak hangzik, pedig ez csupán a casual játékok palotaforradalma, ami a nyolcvanas évek játéktermi anyagainak egyszerűségét elegyíti a könnyed kezelhetőséggel és a csábítóan csomagolt retro-esztétikával. Feladatunk különféle szimbólumok begyűjtése lesz, ami a variálható színeknek (lila, vörös és ibolya) köszönhetően nem egyszerű, ezeknek ugyanis megvan a maguk erőssége és gyengéje, az ezek közti váltás pedig a játékmenetet és a megjelenést egyaránt befolyásolja. Nehéz róla beszélni – talán a „Geometry Wars a gondolkodó embereknek" jelző a legplasztikusabb. ■

TYLER **8.0**







echoshift

ALAPOZÓ Utazás a koponyám körül, színesben. Az Echoshift zsírkrétát ragad, újragondolja a mechanikáját és egy új logikai játékkal dolgozza meg az agytekervényeket, az idő manipulálását tűzve zászlajára.

A helyzet cseppet sem menthetetlen, de paradox: az, ami pár éve még erősen ritkaság volt, mára elvont, elborult és persze rettenetesen nehéz formában, de közel sem ritkásan elérhető. A sajtpapírok sarkába tuszkolt Sudoku-ábrákon túlmutató logikai játékot találni ugyan egyáltalán nem nehéz, de az e téren a próbálkozások orvosi lovaként elkönyvelt PSP (nyugaton) tetszhalotti állapota miatt nem éppen a legjobb vadászterület. Pedig innen indult a teret módosító Crush, itt startolt el az Echochrome és itt van most annak folytatása is. Még ha hivatalosan nem is az. Az Echoshift lehet, hogy az anyakönyvében egy ízeset köp a felmenője felé, de egy másodpercig sem kérdőjelezi meg az összehasonlítást. Mással sem: egyszerű körítés. Marionett-bábu főhős. Változó perspektíva. Idővisszatekerés. Ismerős? Nem meglepő – az Echoshift nem csak a saját alapjaira, de más háztól kölcsönzött ötletekre is épít, hogy levakarja magáról a koszos fattyú gúnynevet. Vissza a jövőbe!

adatlap
kiadó **sony**
fejlesztő **sony japan**
platform **psp**
megjelenés **márc. 1.**
multiplayer **nincs**

TÚLÉRTÉKELT BOLDOGSÁG

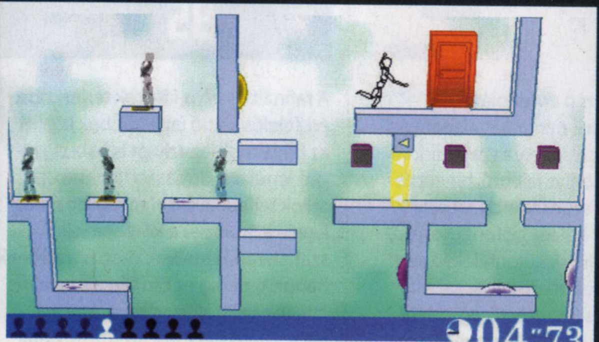
Az Echoshift a hivatalos doktrína szerint mellékszál és nem Echochrome 2. Ez az állítás pedig többé-kevésbé megállja a helyét, hiszen a dobozon nem ez szerepel és már a főmenüben bővebb a paletta mint az Echochrome szigorúan monokróm világában.

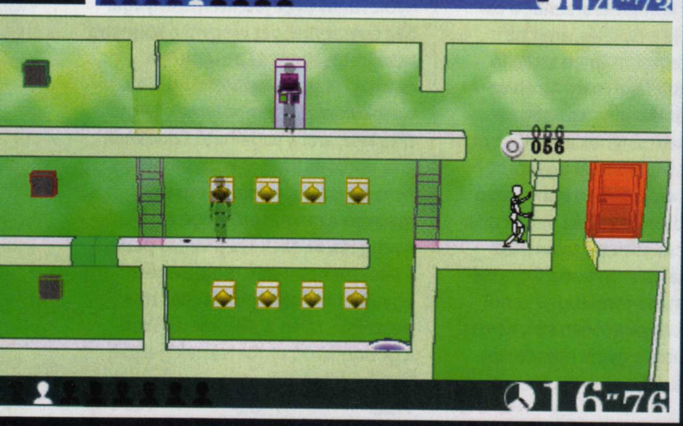
Újabb agyzsibbasztó logikai játék PSP-n – öt éve ki gondolta volna, hogy ez a gép lesz a stílus bázisa?

Mi is akkor az Echoshift? 1.5-ös verzióra tornázott alternatív dimenzió, kitöltetlen, marionett-bábura emlékeztető főhőssel, egy tonna – pontosítva: sok… nagyon sok – pályával és egy pasztörizált ötlettel. Nevezetesen: oldd meg a feladatod (vagy egy részét) időre, aztán tekerj vissza az elejére és oldd meg megint. Ami első hallásra talán nem tűnik izgalmasnak, pedig az Echoshift az is tud lenni. Nem csak azért, mert az óra könyörtelenül számol vissza, hanem azért is, mert egy rossz lépés is elég ahhoz, hogy sikerüljön kártyavárként összeomlasztani a grandiózus tervet.

Tervezni és stratégiázni – minő meglepetés! – stratégiai játékokban szokás. De általában nem ennyire, nem ilyen hosszú távon gondolkodva és nem ennyire szűkösre szabott gondolkodási idővel. Az Echoshift viszont könyörtelen, igazi véreb, aki bármiféle megbocsátás és könyörület nélkül veti rá magát mindenkire, aki nem idomul a szabályokhoz. Amik cserében egyszerűek: adott ugye a már ismert főhős és adott az A-ból B pontba való eljutás, mint feladat. A kettő között viszont ott vannak az akadályok: aktiválásra váró lépcsők, áthatolhatatlan(nak tűnő) szakadékok, no és a félelmetes emberevő papírgalacsin. Legalábbis az elején, az Echoshift a könyörtelenség kelléktárát folyamatosan, a csoportokra osztott szintelosztásban adagolja, újabb és újabb kihívásokat állítva. A-ból B-be eljutni még az akadályok ellenére sem tűnik nehéznek, egészen addig, míg ki nem derül, hogy kvázi már az első pálya is teljesíthetetlen, mert a kapcsoló elforgatása egyúttal a kijáratot is lezárja.

Korábbi próbálkozásainkat szellemképként látjuk, velük kell együttműködni a siker érdekében





FLUXUSKONDENZÁTOR

És akkor itt jön képbe az, amit egy tisztességes sci-fi rajongó vagy tudós is megirigyelne – utazás az időben és a térben, vissza egyenesen a pálya elejére. És ekkor…nos, ekkor lejátszódik minden, csak épp felvételről. A-ból megindul a múlt szelleme, megnyomja a kapcsolót, a játékos eközben pedig csak bámul, jobb esetben pedig vadul követi a saját árnyékát és a lehető leggyorsabban beelőzi azt, hogy ott legyen a kijárat előtt, mielőtt az oda vezető út végleg lezáródik.

És ez, kérem szépen zseniális – lenne, ha lett volna korábban már látható. A Braiddel való összehasonlítás talán övön aluli, tekintve, hogy az sem éppen eredeti, viszont megvolt benne az, ami az Echoshiftben nincs: hangulat, stílus és kisugárzás. Mert ugyan az Echochrome a maga könnyhullató hegedű-melankóliájával és zseniális egyszerűségével egyszerűen nem utálható, a színek felé menekülő (de a zenét megtartó) Echoshiftről ez annyira nem mondható el. Túlságosan steril, túlságosan lombik-ízű ahhoz, hogy különösebben megfogjon. Annak ellenére, hogy működik, a nehézséget és az újításokat remek ritmussal adagolja (igaz, a QTE-kre emlékeztető vad gombnyomogatás erősen lerombolja a stratégiai tervezést), tud nagyon szép és nagyon hangulatos lenni, de nem annyiszor és nem úgy, hogy le lehessen borulni előtte áhítattal és csodálattal. Mert a bálványimádás bűn, de néha szükség van rá mert ez nem más, mint agymunka, órabér nélkül. ■

576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az Echoshift átgondolt és kidolgozott logikai játék, de néha eltúlzott nehézsége és túlságosan steril megvalósítása még a legvadabb puzzle rajongókat is elriaszthatja.

W **7.0**



PHANTASY STAR ZERO

ALAPOZÓ Kézikonzolra költözött a Sonic Team évtizedes múltra visszatekintő majdnem-MMO játéka – vajon elfér a farzsebben az egész világ?

Tucatjára mártózhatunk meg a Phantasy Star világában, amely már az ezredforduló óta kacsintgat az online hadszínterek felé. Bizakodásra adhatna okot az is, hogy a munka oroszlánrészét ismét a Sonic Team végezte, de sajnos a mellékhatások nem csupán az édes virtuális élet illúzióját teremtik meg, hanem keserényés szájízt is hagynak maguk után.



Az ellenfél előttünk van – ilyenkor még csak-csak működik a kamera...

adatlap

kiadó **sega**
fejlesztő **sonic team**
platform **ds**
megjelenés **ápr. 12.**
multiplayer **2-4**



NAGYOBB VAGY EGYENLŐ?

Kár lenne tagadni; a sztorimód, bár gazdagon illusztrált történettel igyekszik feloldani az ész nélküli grindelés, sok órás szörnyhentelés monotóniáját, nyilvánvalóan azért került a játékba, hogy alternatívát kínáljon a wifi-kapcsolattal nem rendelkező játékos számára is. A Phantasy Star Zero ugyanis az online játékra lett kihegyezve, de ezen csak az fog meglepődni, aki nem emlékszik rá, hogy ez a sorozatra azóta jellemző, hogy a Dreamcast modemjébe tuszkolhattuk a telefonkábelt, csatlakozva a Szaturnusz holdjairól elnevezett szerverekre. Aki pont erre számított, az elismerően bólinthat, ugyanis a társas játékot a Visual Chat, valamint számos, a közösségi élményt pátyolgató funkció és játékmód segíti elő.

Alapvetően nem feltétlenül rossz ötlet a PSO-t DS-re átírni, de ebben a formában kevéssé emészthető lett

A fiaskó felismerése kissé hosszadalmas folyamat, csak némi csócsálást követően keverednek a nyállal a fanyar ízek. A bejátszott rajzfilmek minősége kifogástalan, a stabilan magas fordulatszámon pörgő grafikus motor pedig, bár kissé kásás képet présel ki magából, akár állva is hagyhatja a mezőnyt, ha egy cseppet nekidurálja magát. Üdvözlendő a három különböző faj (CAST, Human és Newman) megléte, akárcsak a kissé felületes, de legalább felkínált testreszabás lehetőségek – a kiválasztott főhős nem csupán a külsőt, de a történet alakulását is befolyásolja.

A Phantasy Star Zero már csak repetitív mivoltából fakadóan sem lehet a magányos harcos kedvence; a társaság jelenléte némi színt visz a végtelenített, szörnyvadászatra, ládák kifosztására és főellenfelekre épülő kóborlásba, és bár a több száz fegyver kezelésének elsajátítása, valamint a képességeik kiaknázása hosszú távú vállalkozás, változatosnak nem nevezhető. A harcrendszer ugyanakkor következetes, átlátható és okosan egyensúlyozott, a könnyű- és nehézsúlyú támadások kombinálási lehetőségeinek kiismerése nem bonyolult, de a gyakorlatban szerencsét is megkövetel – a többszereplős csapatjáték ezt próbálja ügyesen kivédeni. Szintén jót tesz, ha valaki folyamatosan fedez bennünket, mert a kamerakezelés borzasztó. Már a Dreamcast-verzióban is érdemes volt elkerülni, hogy a hátunkba kerüljenek, a Zero esetében pedig ez hatványozottan igaz: sokszor kaphatjuk azon magunkat, hogy vaktában lövöldözünk, miközben leterítenek bennünket.

SZÁMLÁLÓ NULLÁRA

A Zero terv szintjén működő, a szándékot tekintve szép, technikai aspektusból értékelhető alkotás, de egyjátékos szórakozásnak túl unalmas és ötlettelen, a multiplayer bohém örömei pedig csak középtávon feledtetik a játék repetitív mivoltát és a néhány sorral feljebb kiátkozott irányítási hibákat. Ez csak platform- és nem paradigmaváltás – jóformán semmiben sem mutat túl az évtizedes örökségen, és az sem jelent felmentést, hogy ezúttal a kézikonzolok ligájában próbált babért aratni. ■



Nyerd meg!

A Stadlbauernek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérdésünk: ***melyik gépre jelent meg az első Phantasy Star?***

A cím: ***nyeremenyjatek kukac 576.hu (A tárgy Phantasy legyen)***

A határidő: ***április 5.***



576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Tehát ön, Mr. Spigott, a féllábú, jelentkezik Tarzan szerepére. Nem hiszem, hogy az angol közönség felkészült lenne egy féllábú Tarzan látványára.

tyler **5.0**

Bleach: The 3rd Phantom

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **TOM CREATE** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER –





Sajnos ez a folyamatábra érthető módon csalódást kelt: a Bleach a pofonosztás magasiskolája helyett a stratégiai RPG-k szakmunkásképzőjének póttagozatán próbál meg érvényesülni. Pályaív az éltanulótól a kisegítő iskolás diákig; míg a Treasure verekedős játékként képes volt kritikai sikert aratni az anime alapjaira építkezve, addig a 3rd Phantom kis eséllyel pályázhat efféle babérokra.

Pedig minden esélye megvolt rá. Az audiovizuális körítés továbbra is igényes, a rajzolt karakterportrék és a harctéren látható szuperdeformált figurák közti átmenet is kellemes, jogosan jár érte a pirospont. A legszebb Fire Emblem-hagyományokból, valamint az eredeti mangáért is felelős Tite Kubo által biztosított matériából építkező játék száznyolcvan karaktert vonultat fel, a hosszas dialógusok során kibontakozó történet pedig az anime kedvelői számára izgalmas pillanatokat biztosíthat – feltéve, hogy a céljuk nem egy tartalmas, kellően mozgalmas prezentációval büszkélkedő videojáték birtoklása, hanem a rajongás oltárán történő véráldozat. Ennek ugyanis az új Bleach remekül megfelel, de a játék-szegmensre kíváncsiaknak jogosan borzolódik a szemöldöke.

Hiába működik jól a harcrendszer, hiába okos húzás, hogy megtámadásunk esetén magunk választhatunk a védekezés és a válaszcsapás közt, hiába, hogy a támadásokat ízlésesen koreografált – valószínűleg a bunyós játékokból kiollózott – animációk formájában tekinthetjük meg, ha mindez csupán lassítja a játékot; dögösnek mutatkozik, hogy a nehezen kritizálható, de az inspiratív megoldásokat mellőző harcrendszerbe ne köthessünk bele. Szintén nem sokat tesz a pergő ritmusért a túl nagy adagokban elmesélt, párbeszédek formájában bonyolódó történet, ami zavaróan szakítja meg az amúgy is kézifékkel döcögő játékmenetet. Nem sikerült megjavítani azt, ami egyébként is működött. ■

értékelés / tyler	Verekedős játékként a platform koronaékszere lehetett, a stratégiai RPG-k piacán azonban maximum bohócsipka.	**4.0**

Ragnarok DS

KIADÓ **XSEED** FEJLESZTŐ **GUNGHO** PLATFORM **DS** MEGJELENÉS **ÁPRILIS**



Egy PC-n népszerűnek bizonyult online MMO szerepjáték Nintendo DS-en történő újrahasznosítása finoman szólva is kockázatos vállalkozás. Összegzés előre: jelen esetben sikertelen is. Pedig a csinosnak mondható látvány terén jóformán csak a felbontásban kötöttek kompromisszumot, a lassú, keleties futamokat cincogó, chiptune-ihletésű muzsikák is abszolút rendben lévőnek tűnnek, az egérkattintás imitáló styluspöcögtetés pedig barátságossá varázsolja a kezelést. Csakhogy a történet borzalmas prezentációja, az 1995-ös játékokat idéző navigáció, és az eszközökben gazdag, de a taktikus játékmenet terén koldussszegény összecsapások gyorsan eltántorítják a mérföldekkel minőségibb színvonalhoz szokott szerepjátékost – az egyszereplős játékmód hibái még az új karakterosztályok bevonása ellenére is sárba tapossák az amúgy ígéretes koncepciót. Kár, pedig a szereplők változatos fejlesztési lehetőségei – vagyis a kasztok tarka palettája – ennél tetszetősebb körítést is megérdemelt volna; így viszont a Ragnarok DS egy nem túl ígéretes béta-verzió színvonalán mozog.



„De hát a Ragnarok sosem az egyjátékos módról szólt!" – sivít közbe a kevésbé objektív, de igazságos megítélésre törekvő kibic (akinek semmi sem drága, ugye), ügyesen rámutatva, hogy a multiplayer sárba tiprására még nem is került sor. Valóban. Nos, kimondottan felzaklató, hogy a Ragnarok DS multijának színvonala a kattintgatós hack & slash játékok cipőfűzőjét kötögeti. Harmadmagunkkal indulhatunk portyázni, a fantáziátlan dungeonökben való kóborlást és a vég nélküli mészárlást pedig az egyjátékos módban is felcsíphető tárgyakkal jutalmazzák – ezért még egy Flash-programozót is megkorbácsolna a projektvezetője. A Ragnarok Online hordozható verziója gyümölcsrost, citromlé és cukor nélküli limonádé; ránézésre kellemes szomjoltó, csak éppen két korty után kiderül, hogy poshadt vizet kóstolunk. ■



értékelés / tyler	Egy tartalmas MMO játékot sikerült egy lootolásra kihegyezett, huszadrangú sereghajtóvá aljasítani.	**3.0**





Eye of Judgement Legends



ALAPOZÓ Építs kártyavárat orkokkal. Az Eye of Judgement visszatér, hogy kamera nélkül vívja meg a maga harcát, most már kizárólag a virtuális térben. HKK: Harcolj Kifulladásig Kártyákkal.

Vannak sikersztorik, vannak elhibázott lehetőségek és vannak hatalmas bukások. Ott van a Blizzard felvásárlásának kihagyása 1997-ben az Activision részéről; ott van a Red Octane bekebelezése, majd pár évvel később teljes leépítése, a Harmonix megvétele helyett; ott van a mozgásérzékeléssel már a PlayStation 2 érában kísérletező Sony technológiája és ott volt a Playstation Eye, a PS3-hoz utólag csapott kamera, aminek (elvileg) forradalmasítania kellett volna azt, ahogy a konzolos kiegészítők működnek. A PlayStation Eye ígért a sci-fi filmeket idéző, szinte valós idejű szkennelést és modellezést, a hasonszőrű szolgáltatásokat leváltó, grandiózus, remek minőségű és akadásmentes videotelefonálást. Ígért forradalmi játékot is a fizikailag létező kártyalapokat használó Eye of Judgementtel, amely ügyes Magic: The Gathering klónként cibált elő egy stílust, ami bő tíz-tizenöt éve volt a csúcspontján. Az Eye of Judgement ugyan ötletes volt, de bukott, méghozzá nagyot: drága volt, nehéz volt beállítani (főleg a fényviszonyokra volt háklis), lassan érkeztek az új kártyacsomagok, ráadásul az azokkal való trükközést, csalást már viszonylag hamar sikerült megoldani. Ilyen felvezetés után általában a kísérletezgetést abba szokás hagyni, fordulni 180 fokot és mással próbálkozni – nem úgy a Sony, aki makacs öleb módjára adagolja az újabb Eye of Judgement-dózist. Új platformon, kártyák és kamera nélkül.

adatlap
kiadó **sony**
fejlesztő **sony japan**
platform **psp**
megjelenés **márc. 12.**
multiplayer **2**

Nyerd meg!

A Sonynak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy példányt a játékból.

Kérdésünk: ***mi volt a PS3-as rész első kiegészítőjének címe?***

A cím: ***nyereményjatek kukac 576.hu***
(A tárgy Eye legyen)
A határidő: ***április 5.***



pedig működik, így is, úgy is, online is (két fővel, természetesen), kártyacserélással, saját pakli építésével.

Csak épp rondábban, kissé unalmasabban – lehet, hogy a kamerát nehéz volt felállítani és játékos is kevés akadt, de talán pont az volt az az összetevő, ami egy fél ponttal túlmutatott a mezőnyön. A Legends ronda, a lények szinte kivehetetlenek, az effektek gyengék, a feliratok homályosak, az artworkök a képernyőhöz képest minimum háromszor kisebb felbontásból kerülnek

Az Eye of Judgement szabályrendszere nem olyan izgalmas, hogy pusztán ez elvigye a hátán a játékot

Ez pedig mint ötlet egyáltalán nem elvetendő. Bár az Eye of Judgement eredetinek nem teljesen nevezhető, de az egyszerű játékszabályok, az átlátható játéktér és a folyamatosan özönlő lapok és kreatúrák miatt hamvába holt vállalkozásnak is túlzás lenne titulálni. Mi maradt? Tulajdonképpen minden a szoftveres oldalon: ugyanaz a kilenc mezőre osztott, más és más elementálhoz tartozó terepdarabok, ugyanaz a körönkénti megoldás. A kártyalapról lemászó lények és épületek továbbra is 3D-ben élednek fel, megvívják a maguk kis csapkodásként ábrázolt harcukat, és ha kell, sakkot adnak. Merthogy az Eye of Judgement még mindig nem egészen tradicionális kártyajáték, sokat merít a sakkból és a hasonszőrű logikai kihívásokból.

Ráadásul most már mindezt keretbe foglalva teszi, hiszen komplett történetet kapott a feneke alá. Sablon fantasy világgal, még sablonosabb főhőssel, a „jaj, te vagy az egyetlen esélye a világnak, mind meghalunk, FUSSON KI MERRE LÁT!” irányvonallal. Ami tulajdonképpen még teljesen elfogadható, hiszen a történeti alapozásnak annyi szerep jut csupán, mint egy tisztességesebb Puzzle Quest-résznek. A Legends felhúzásra, a minden egyes lépést, laphúzást és manapont megjelenését beüvöltő, a Mortal Kombatból igazolt narrátort pedig érdemes lenne cementbe forgatni és kiéhezett, tüzelő gorilla hölgyek elé vetni. Az Eye of Judgment nem rossz, csak épp semmi olyan nincs benne, ami miatt megérné vele hosszú órákat szenvedni – az átlag játékosnak. Mert akit még mindig el tudnak bűvölni az ezúttal már nem is létező kártyalapok, az itt is fejest fog ugrani a mélyvízbe. Csak aztán ne koppanjon, ha már a dobhártyáját nem tudja kímélni. ■

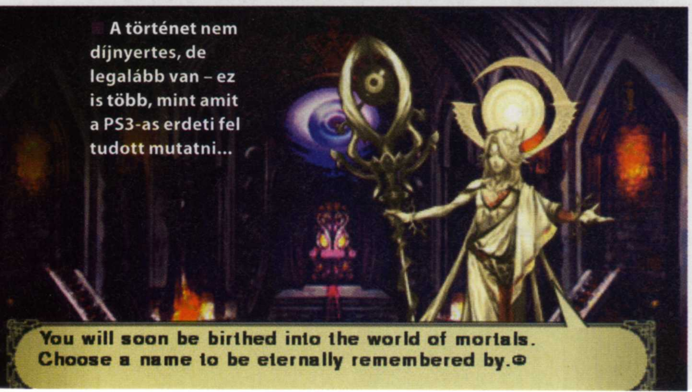


576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

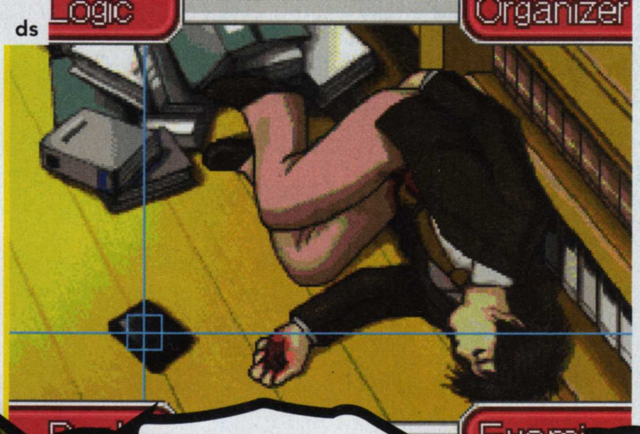
VÉLEMÉNY
Utólag látszik, hogy noha sok volt a szenvedés a PS3-as rész kézzel fogható lapjaival, a kamerával meg a tereppel, mégis csak ez tudta feldobni a játékot. Mert ezek nélkül még pár órára sem tud lekötni

w **6.0**



A történet nem díjnyertes, de legalább van – ez is több, mint amit a PS3-as erdeti fel tudott mutatni...







Ace Attorney Miles Edgeworth INVESTIGATIONS™

ALAPOZÓ Újabb levél otthonról – Phoenix Wright és bírósági szakaszok nélkül tér vissza az Ace Attorney világa, hogy kizárólag a nyomozás és a logika köré fonja elborult eseteit.

Az iFly légitársaság gépén az első osztály nyolc utas fogadására alkalmas: mindegyikük hatalmas kanapén terpeszkedik, két pofára habzsolja a tortát, a kaviárt és a pezsgőt. Az alsó szintre vezető lift előtt két, egyenként négy méter magas bronzszobor áll, a közeli italos pult legalább hat méter hosszú, az „előszoba" mellé pakolt ajándékboltban pedig nem csak a cég kabalája vásárolható meg, de a vízbe zuhanáskor megdöbbentően hasznos mentőmellény, mentőcsónak és mentő-gumikacsa is. Mert ez mind nincs ingyen, ahogy a józan ész sem: az Ace Attorney sorozat szűk marokkal méri a realizmust, azt inkább elborultabbnál elborultabb ötletekkel helyettesítve, csak és kizárólag ott gondolva a józanságra, ahol az kell, legyen a főhős Phoenix Wright, Apollo Justice vagy Miles Edgeworth.

OBJECTION!

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth. Hosszú cím, régóta futó sorozat, újabb mellékszál. Phoenix Wright három epikusabbnál epikusabb jogi kavalkád után végleg (?) hátrahagyta a tárgyalótermeket és átadta terepet az új generációnak. Vagy inkább a mellékszálaknak - habár az Apollo Justice ugyan gond nélkül volt beilleszthető az időrendi sorrendbe (hiszen valódi „utózmány" volt), az AAI esetében ez már egyáltalán nem megy. Nincs támpont, nincs (túl sok) ismerős szereplő és még a játékmenet is más. A stílus persze maradt, szöveges alapú, szinte végig statikus háttereket használó bűnügyi környezetet használó kalandjáték. Azonban tárgyalóterem, jogi csatározás és furmányosabbnál furmányosabb megoldások nélkül.



adatlap

kiadó **capcom**
fejlesztő **capcom**
platform **ds**
megjelenés **febr. 19.**
multiplayer **nincs**



MILES
Miles Edgeworth sokáig Phoenix Wright nemezise volt, de a trilógia során végül szerethető karakterré vált. Főszereplőként ez nem változott, logikája a tárgyalótermen kívül is megállja a helyét.



GUMSHOE
Gumshoe nyomozó még mindig a történelem legszerencsétlenebb rendőre, de Edgeworth iránti imádata továbbra is töretlen – ha már a fizetése a ballépései után a mélypontra került!

Hogy kapcsolható akkor ez az Ace Attorney-hoz? Sokféleképpen, ott van például a főhős: az AAI-ben az a Miles Edgeworth terelgethető, aki józserivel mindig a tárgyalóterem másik végében trónolt, afféle (általában) barátságos nemezisként. Miles nem váltott karriert és nem hagyta hátra az ügyészséget: még mindig ugyanabban a hatalmas, napfény sütötte irodában tengeti a mindennapjait, már amikor épp nem vádolják meg gyilkossággal, rablással, vagy épp a kettő együttesével. Az AAI-ben ez elő fog fordulni, az öt ügyet felölelő játékban Miles szinte méterenként kell, hogy bebizonyítsa az ártatlanságát. Párbeszéddel, nyomkereséssel, logikával és vitával.

POIROT UTÓDJA

Oké, ez négy dolog volt egyszerre, amit illik megmagyarázni. A párbeszédet ecsetelni nem kell, a maradék hármat viszont talán már igen. Nyomkeresés? Az Ace Attorney-széria felépítése az első rész óta teljesen változatlan volt: megismerni az esetet, felfedezni a helyszínt, megtalálni a nyomokat, kihallgatni mindenkit, aztán bevonulni a tárgyalóterembe eldönteni a dolgokat. Csakhogy: most már nincs tárgyalóterem, nem egészen olyan a nyomkeresés, mint eddig és a helyszínek felfedezése is erősen megváltozott. Az AAI ugrik egy nagyot, egyenesen a point'n click kalandjátékok felé: viszont külső nézetből, szabad mozgással. Ami éles és látványos váltás, a portré szinten jelenlevő szereplők most már vadul és látványosan kapargatják a képernyőt a cipőtalpakkal, teljes animációval, de persze a szokásos elnagyoltsággal, ténylegesen mozogva a helyszínen. Szabadon, a korlátoltság mindig az adott szobára/teremre/lokációra vonatkozik, azon belül viszont szinte minden megvizsgálható,







A logikai ellentmondások keresése bíróság híján is a játék legfontosabb elemét képezik

esetenként felvehető és elraktározható nyomként a változtatás nélküli tárgy- és bizonyítéklistában.

Aminek igazi nagy haszna a vitákban lesz – mert bár tárgyalóterem csupán egy ízben szerepel (és akkor sem egészen úgy, ahogy az eddig megszokott volt), de az éles szóváltás és az érvek felsorakoztatása továbbra is igen fontos. Miles ugyan az esetek többségében nem mint ügyész, hanem mint érdeklődő nyomozó van jelen, azért rendre kikérdez mindenkit és próbálja megtalálni a fogást a vallomásokban, mindenkinél



többször, több fordulóban. Miles viszont nem fog tippeket kapni elhunyt ex-kollégáktól, nincs olyan segítőtársa, aki belelátna a másik lelkébe és még speciális képességekkel sem rendelkezik, amellyel érzékelhetné az árulkodó mozdulatokat. Az AAI az eddigi legföldhözragadtabb és legreálisabb epizód, úgy, hogy az őrültségi faktor a legmagasabb értéken van. Ez főleg a gárda esetében látványos: visszatérő szereplőből és a korábbi részekre való utalásból több van, mint egy tisztességes rajongói találkozó előadásain. Franziska Von Karma szinte már a kezdetektől megragadja az ostorát, hogy mindenkit alaposan megsimogasson vele; Gumshoe nyomozó még mindig lelkes kutyaként liheg Edgeworth nyakában, hogy olyan remek észrevételeket tegyen, minthogy „a földön lévő nagy vörös massza minden bizonnyal egy vértócsa"; sőt, még Oldbag is előbújik a szekrényből, hogy kiéhezett GILF-ként próbálkozzon be ezredszerre is Edgeworth-nél.

DEDUKCIÓ, INKVIZÍCIÓ

Az AAI minden eddiginél humorosabb, ennyire jól megírt rész (a szövegeket tekintve) nem volt, a temérdek visszautalás igazi rajongói álom – de most jönnek a kisebb problémák. Ott van például az örök gond, a logikátlan megoldások sora. Az AAI még mindig előszeretettel kényszerít olyan párhuzamok állítására, melyre épeszű ember talán csak utoljára gondolna. Igaz, ilyen szituációkból drasztikusan kevesebb van, mint az eddigi részekben, de még mindig akad annyi, hogy szóvá kelljen tenni. Ahogy az ügyek



FRANZISKA
A Von Karma klán legifjabb leszármazottja még mindig előszeretettel veri ostorral mind az ellenfeleit, mind a segítőit, mind a tanúkat – tulajdonképpen nem is csinál mást az egész sorozatban.



KAY
Kay a legendás tolvaj, a Yatagarasu cím új birtoklója – a szeleburdi tini ennek ellenére egy teáskanalat is képtelen elemelni. Ő az AAI jól sikerült Jar-Jarja: vicces, önmaga karikatúrája. Imádnivaló!



SHYRYU ÉS SHEENA
Shi-Long Lang (és asszisztense) a Zheng Fa köztársaság sztárnyomozója: hitvallása szerint úgy lehet a leggyorsabban felszámolni a bűnt, ha minden gyanús személyt őrizetbe vesznek.

hosszúságát és nehézségét is: az AAI marad a mágikus ötösnél, de a tárgyalóterem hiánya erősen érezhető, nem csak a szavatosságban, de a hangulatban is. Igaz, hogy a nyomozás élvezetes, a vallatások pedig ugyanolyan izgalmasak, mint eddig, de érezhetően sokkal könnyebb ügyészként boldogulni, mint védőügyvédként, így jutva túl alig tizenakárhány óra alatt az összes eseten. Pedig újdonság még akad, hiszen ott van a logika használata: Miles a spiritualitás helyett a dedukciós képességeire alapoz, a fontosabb nyomokat és észrevételeket a Logika fülbe gyűjti össze, ahol párhuzamok állításával, kapcsolatok létrehozásával faragható le a még függőben lévő kérdések száma. Málusz: a rossz logika éppen úgy leharapja az „életerőt", ahogy a hibás következtetések a szóváltások esetében. Ez csak a nagyobb fejezetek esetében töltődik vissza, akkor sem teljesen, így a megfontolatlan lépésekért járó büntetés drasztikus és könyörtelen.

Mégis szerethető. Az Ace Attorney: Investigations ugyanolyan stílusos, sármos, mint az alap trilógia. Van annyira feszes, jól megírt, ötletes és mindenekelőtt humoros, mint amilyen a fénykorban. Nem annyira lelketlen, mint amilyen az Apollo Justice volt – igaz, nem is annyira szövevényes és hosszú, nincsenek benne hatalmas fordulatok és a történeten átívelő főszál sem annyira kielégítő, mint amilyen lehetett volna. De ez ugyan kit is zavar: az őrült kavalkád megint a városban parádézik. ■

Az ügyek

Az Ace Attorney Investigations megint öt ügyet kínál megoldásra, melyek a Trials and Tribulations, illetve az Apollo Justice részek között játszódnak, és egymással alaposan összefüggnek. Az ügyeket nem időrendi sorrendben kapjuk meg.

TURNABOUT VISITOR
Időrendben ez a negyedik küldetés. Edgeworth irodája gyilkosság helyszíne – és az ellenszenves Jacques Portsman ügyész a jó öreg Gumshoe-t vádolja meg az elkövetéssel.





TURNABOUT AIRLINES
Időrendben ez a második küldetés. Az ultraluxus repülőn megtalálják egy Interpol-ügynök hulláját, Edgeworthből pedig utas helyett nagyon hamar gyanúsított lesz.

THE KIDNAPPED TURNABOUT
Időrendben ez a harmadik küldetés. Edgeworth egy barátján segítendő, váltságdíj átadásában segédkezik; ez pedig természetesen finoman szólva sem folyik mintaszerűen…





TURNABOUT REMINISCENCE
Időrendben ez az első küldetés. Hét évvel járunk a játék többi küldetése előtt – Edgeworth még igazi ügyész, aki mentorával együtt hatol egy csempészügy mélyére.

TURNABOUT ABLAZE
Időrendben ez az ötödik küldetés. Összefut minden szál, és hamar kiderül, hogy a gyújtogatásos gyilkosság sokkal több, mint aminek látszik. Poénokat nem persze lövünk le....



576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az Ace Attorney: Investigations határozottan ötletesebb és egyedibb, mint a legutóbbi AA epizód, de a tárgyalóterem hiánya és a rövidség, valamint a könnyítés azért érezhető rajta.

W **8.0**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE ÁPRILIS 15-ÉN JELENIK MEG.


FINAL FANTASY XIII
XBOX 360. ELITE
FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
FINAL FANTASY XIII
XBOX 360 GÉPCSOMAG:
69.990 Ft
FINAL FANTASY XIII
GYŰJTŐI VÁLTOZAT:
13.999 Ft
XBOX 360
XBOX LIVE
FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX